Computronic software

für Heimcomputer

Doppelausgabe
März/April '85 3/2. Jahrgang

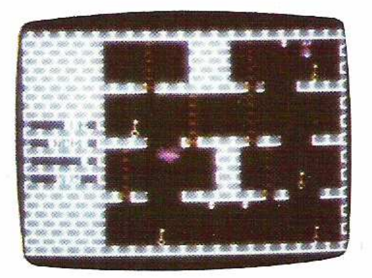
DM 6,50
öS 55
s.Fr 6,50





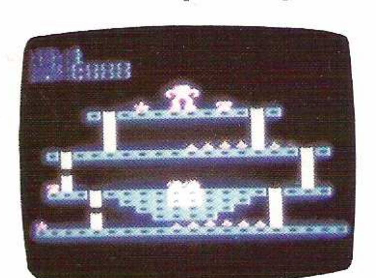
Heft März/April – Jahrgang 2 – 1985

Black Moor Castle



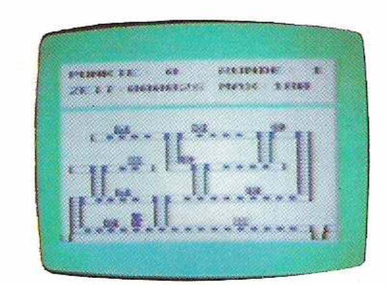
Commodore 64

Donkey-Kong TOP



Atari

Der rasende Malocher



VC-20

Aktuelles

Service

Commodore-Programme

ZX-Spectrum-Programme

VC-20-Programme

Apple-Programme

ZX-81-Programme

TI-99-Programme

Atari-Programme

Aktion: Fehlerhaftes Listing?

Ausgabe Jan./Febr. '85

Ein Dank an unsere Computerfans!

Unsere Aktion: „Fehlerhaftes Listing"

Das Computronic-Redaktionsteam hat durch seine Leser ein großartiges Echo erfahren. Nochmals vielen Dank an diejenigen, die sich auf das Intensivste bemüht haben, den „Fehlerteufel" aufzuspüren.
Aber auch ein Lob an uns!! Denn jedes unserer abgedruckten Listings war korrekt. Bis auf die bewußte Ausnahme: ATARI (Leider!!!)
Nach dem großen Erfolg hat sich die Redaktion der COMPUTRONIC entschlossen, diese Aktion auch weiterhin durchzuführen.

Deshalb zum Ablauf noch einige Erläuterungen:

– Das Listing ist **nur dann fehlerhaft,** wenn das Programm sich aufhängt bzw. eine ERROR-Meldung ausgibt (richtige Programmiereingabe ist natürlich Voraussetzung).

– Wir sind für Vorschläge dankbar, die die Qualität unserer Programme verbessern, und werden diese Vorschläge auch immer nach Möglichkeit berücksichtigen.

– Auch wir können manchmal dem Fehlerteufel (+ LISTING +) unterliegen. Unser Team wird jedoch versuchen, die Fehlerquote beim Listing-Abdruck so gering wie möglich zu halten. Nach dem Motto: FÜR BARES GELD – (Zeitschriftenpreis) – KORREKTE LISTINGS!!!

Hier die Gewinner über jeweils 100,- DM:

1. Achim Schlemmer, Bietigheim-Bissingen
2. Karl Gruber, Wien
3. Stefan Winkler, Zirndorf
4. Kemal Ezcan, Maithal
5. Günther Hinkelmann, Waltrop

Korrektur:
ATARI
Richtig ist: Zeile 1880 Color 32:PLOT 7,5 usw. (Unser Fehler war also der vergessene Doppelpunkt!)

Los geht's ...

... auch in dieser Ausgabe

wieder

Insgesamt 500,- DM Belohnung!

5 x 100,- DM zahlen wir Ihnen für den Nachweis eines fehlerhaften Listings in dieser Ausgabe!



mehr darüber nächste Seite

+++Neues+++Neues+++Neues+++Neues+++Neues+++Neues+++

Der SM-KIT 64, eine wertvolle Hilfe zur Erstellung eigener Programme

Unter dem Motto „Golden Tool" bringt die Firma SM-Software AG seit geraumer Zeit Programme auf dem Markt. SM-Text 64 und SM-Adreva 64 sind wohl die bekanntesten Vertreter dieser Serie. Dieser Bericht befaßt sich mit dem Programm SM-KIT 64.

Dabei handelt es sich nicht um eine weitere BASIC-Erweiterung, sondern um eine Hilfe zur Erstellung eigener Programme. Da die Funktionen dieses Kits auch nur während der Programmerstellung nützlich sind, sind die Befehle nur im Direktmodus und nicht unter Programmkontrolle einsetzbar.

Das Programm selbst wird auf einer Diskette geliefert und ist ca. 9.5 KByte lang. Nach einer angenehm kurzen Ladezeit von ca. 35 Sekunden erscheint ein Menue auf dem Bildschirm. Um dieses Menue zu verstehen, benötigt man noch einige Informationen. SM-Kit 64 besteht aus drei Programmteilen, nämlich dem

- SM-Kit/B für BASIC-Programmierer
- SM-Kit/M für 6502-Maschinensprache

und

- SM-Kit/F für Floppy-Diskstationen

Nach Erscheinen des Menues kann man wählen, ob man alle drei Teile zur Verfügung haben möchte oder ob der eigentlich vom SM-Kit/F belegte Speicherplatz für die eigene Programmierung frei gegeben wird. Meistens wird man sich wohl mit SM-Kit/B und SM-Kit/M begnügen, denn die Befehle von SM-Kit/F sind nur für den sehr fortgeschrittenen Programmierer nützlich. Doch dazu später.

Weiter Seite 29

★★★★★ mitmachen ★★★★★ mitmachen ★★★★★ mitmachen ★★★★★

Wer kann teilnehmen an unserer Aktion: Fehlerhaftes Listing? ... Alle, die unseren Nachweis-Coupon einschicken und:

Wurde ein fehlerhaftes Listing entdeckt, werden wir in unserer nächsten Ausgabe die Gewinner namentlich erwähnen.
Also, testen Sie unsere Listings. Testen Sie unsere Programme. Vielleicht können wir Sie überzeugen, nicht zuviel versprochen zu haben.
(Die Ermittlung der Gewinner erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges)

Voraussetzung:

- *Sie müssen unter den ersten fünf eingegangenen Hinweisen sein,*
- *der Nachweis des fehlerhaften Listings ist auf dem abgedruckten Nachweis-Coupon zu erbringen,*
- *es können nur die ausgefüllten Nachweisscheine berücksichtigt werden!*

Coupon ausfüllen und einsenden an: Tronic-Verlag, Postfach, **Kennwort: Listing,** 3444 Wehretal 1.

Nachweis-Coupon

Kennwort-Listing

Name/Vorname: ____ Straße, Nr.: ____

PLZ/Ort: ____ Datum, Unterschrift ____

Ich habe folgenden Fehler in einem Listing entdeckt:

Programmname ____ Seite ____ Listing-Zeile ____

richtig ist: ____

„ASCOM High Score" der neue Joystick



Die erfolgreiche Jagd nach Spielpunkten fängt mit dem Joystick an. Er muß robust sein, trotzdem handlich und standfest, aber auch leicht zu bedienen sein, wie der neue ASCOM High Score-Joystick von DYNAMICS zum Preis von 29,95 DM.
Die vier Saugnäpfe sorgen für Standfestigkeit auf dem Tisch, behält man den High Score in der Hand, liegt er durch die zu beiden Seiten des Gehäuses angegossenen Griffstücke rutschfest in der Hand. Der Griff ist selbstverständlich ergonomisch geformt, jeder Finger hat eine Griffmulde. Am oberen Schaftende sind 2 Feuerknöpfe angebracht, sie sind mit Zeigefinger und Daumen zu bedienen. Weitere 2 Feuerknöpfe sind in den Sockel eingelassen. Natürlich bietet der High Score mit seiner Schaltmechanik eine Acht-Wege-Steuerung, so daß eine hohe Richtungsgenauigkeit erreicht wird.
Der ASCOM High Score-Joystick ist an alle Atari 2600, 400/800 und die XL-Modelle, Spectravideo, Commodore VC 20, C 64 und den Schneider CPC 464 anzuschließen. Mit dem entsprechenden DYNAMICS-Adapter „feuert" der High Score auch am Texas Instruments TI 99/4a und am Coleco Vision. Die Bewegungsfreiheit am Bildschirm kann für alle Geräte durch das 2 m lange Verlängerungskabel von DYNAMICS noch erhöht werden.
Für den TI 99/4a und den Schneider CPC 464 noch einen interessanten Hinweis: für beide Geräte gibt es einen Y-Adapter für Joysticks, so daß an diese für nur einen Joystick ausgestatteten Geräte zwei Joysticks angeschlossen werden können, die getrennt operieren.

Sinclair-Spectrum BTX-fähig

Wer ein BTX-Fernsehgerät mit Fernbedienung besitzt, kann den Sinclair-Spectrum oder -Spectrum+ für BTX-Kommunikation einsetzen. Ein BTX-Interface verwandelt den Spectrum in eine alphanumerische Tastatur, die zum BTX-Dialog erforderlich ist. Eine zusätzliche Tastatur wird nicht benötigt.

Das BTX-System wird mit dem Spectrum oder Spectrum+ gesteuert. Mit den Tasten des Computers lassen sich Seiten abrufen, Seiten speichern, Mitteilungen versenden, Seiten aus dem BTX-Netz verändern und BTX-Texte ausdrucken.

Zusätzlich können in Verbindung mit dem Sinclair-Microdrive häufig betätigte Tasten gespeichert werden. Zum Beispiel lassen sich oft benötigte Seiten über eine Art Kurzwahl automatisch anwählen. Bei der täglichen Kontrolle der Kontoauszüge beispielsweise werden die Verbindungszeiten zur Zentrale verkürzt und Telefongebühren gespart. Sinclair Research Ltd., Niederlassung Deutschland, Hessenring 83, 6380 Bad Homburg v.d.H.





Sinclair-Spectrum an Monitor anschließbar

Mit einem neuen Video-Interface, das einfach hinten auf den Sinclair-Spectrum oder -Spectrum+ aufgesteckt wird, ist jetzt der Anschluß an jeden handelsüblichen Schwarzweiß- oder Farbmonitor mit Videoausgang möglich.

Bisher haben findige Freaks zu diesem Zweck den Computer aufgeschraubt und Änderungen an der Platine vorgenommen. Nachteil: bei diesen Manipulationen entfiel natürlich die Garantie. Das Video-Interface ist zum Preis von 69 DM (inkl. MwSt.) zu haben.

Bücher-Report



Computer-Handbuch A–Z

Das Begriffslexikon für den Benutzer von Mikroprozessoren und Personal Computern.

Für das Verständnis von Bedienungsanleitungen und einschlägigen Fachbüchern, insbesondere aber für die störungsfreie Kommunikation im praktischen Umgang mit seinem Gerät ist es ein „must" für den Anfänger.
Das Begriffslexikon wird wesentlich erweitert durch zahlreiche Artikel zu Sonderthemen aus dem Umfeld des Home Computers. Die Information in diesen Artikeln ist praxisbezogen, vielseitig und allgemein verständlich. Sie reicht von der Wartung des Gerätes über Zubehör und Anwendung bis zu Problemen in der Beziehung zwischen Personal Computer und Benutzer.
Computer Compact, Goldmann Verlag, München.

Programmieren in Assembler

Ein Buch, in dem einige der neuesten „Werke" über die Maschinensprache-Programmierung des 6502 – Mikroprozessors (im VC-20) und des dazu kompatiblen 6510 – Prozessors (im C-64) ihr Vorbild hatten, ist „6502 – Programmieren in Assembler" von Lance A. Leventhal.

Diese Ausgabe ist sicher kein Lehrbuch für BASIC-Programmierer, die sich nun der schnelleren Maschinensprache zuwenden wollen. Bereits auf den ersten Seiten erfährt der Leser, daß die Inhalte des Buches „Einführung in die Mikrocomputertechnik" (von Adam Osborne) als bekannt vorausgesetzt werden. Diese Kenntnisse muß man nun nicht unbedingt durch Lektüre des genannten Buches erwerben, aber ein blutiger (Programmier-) Anfänger sollte man nicht mehr sein, um das Buch von Leventhal verstehend lesen zu können. Die bereits vorausgesetzten Kenntnisse betreffen die allgemeinen Eigenschaften von Mikrocomputern, und dabei insbesondere den Befehlssatz der Assemblersprache und deren Adressierungsarten.

Das erste Kapitel (mit dem irreführenden Titel „Einführung in die Assemblerprogrammierung") beschreibt den Aufbau und die Vor- bzw. Nachteile von Assemblerprogrammen. Auch eine Betrachtung, für welche Problemstellungen eine Programmierung in dieser maschinennahen Sprache überhaupt sinnvoll ist, fehlt nicht. Im nächsten Kapitel des Buches beschäftigt sich der Autor mit „Assemblern", (hier sind diesmal die Quellprogramme gemeint, die in Assembler in den sogenannten „Objektcode" übersetzt werden, welcher dann das eigentliche Maschinenprogramm darstellt).

Das Herz des Buches ist für mich das dritte Kapitel, wo auf über 120 Seiten der Befehlsatz des 6502- (6510-) Mikroprozessors beschrieben wird. Jeder Befehl wird mit seiner Wirkung aufgeführt, wobei auch auf die möglichen Adressierungsarten und die Beeinflussung der verschiedenen „Flags" eingegangen wird. Durch graphische Darstellungen wird das Gesagte teilweise noch verdeutlicht.
Der Schlußteil des Buches befaßt sich mit Problemen (und deren Lösungen!), wie sie im Laufe der Entwicklung von Programmen immer wieder bewältigt werden müssen, also z. B. Programmschleifen, arithmetische Aufgaben, Tabellen und Listen usw. Außerdem wird zum Schluß noch ein Kapitel dem Thema der Software-Entwicklung gewidmet, wobei auch Begriffe wie „modulare Programmierung" und „strukturierte Programmierung" angesprochen werden. Begriffe, die sonst nicht im Zusammenhang mit Assemblerprogrammen gebraucht werden.
Zusammenfassend gesagt ist dieses sicher nicht einfach zu lesende Buch ein nützliches Hilfsmittel für diejenigen Maschinenspracheprogrammierer, die Programme mit System, möglichst effizient (= schnell und Speicherplatzsparend) und für andere Programmierer relativ durchschaubar erstellen möchten. Für diesen Personenkreis hat das Buch auch nach der einmaligen Durcharbeitung durchaus als brauchbares Nachschlagewerk seinen Zweck erfüllt, obwohl das fehlende Register stört. Doch wird dieser Mangel durch ein ausführliches Inhaltsverzeichnis, die Verwendung verschiedener Druckarten zur Hervorhebung von Textteilen und durch die Angabe von Stichwörtern am Rande der Texte teilweise wieder ausgeglichen. Alles in allem ist dies ein Exemplar der gehobenen Preisklasse für Computerbesitzer mit gehobenen Programmieransprüchen.

von Lance A. Leventhal
te-wi-Verlag GmbH München



Dieses Buch ist ein Stück bester amerikanischer Publizistik. Es vermittelt fundiertes Wissen durch spannende Erzählung. Die Geschichte der Mikroelektronik – je mehr wir darüber wissen, desto schneller finden wir den Anschluß.

Heyne Computer-Bücher, Best.-Nr. 15/3, DM 12,80 Originalausgabe

Commodore 64 Sonderteil



Top-programm

Raumschiff „Jet-Pac" erforscht unbekannte Planeten

Sie leiten eine Expedition, die die Aufgabe hat, 4 unbekannte Planeten zu erforschen. Natürlich verbraucht Ihre Rakete Treibstoff. Deshalb werden Sie von „Mister Spock" zu den 4 Planeten „gebeamt", um dort 6 Treibstoffpakete einzusammeln, die dort nacheinander vom Himmel fallen.
Nach Beendigung dieser Aufgabe setzt Ihre Rakete zur Landung an. Wenn Sie zu einer neuen Expedition aufbrechen wollen, stellen Sie sich am Fuß der Rakete auf und der neue Countdown läuft.
Bei der Erforschung der fremdem Planeten haben Sie sich recht seltsamer Lebewesen zu erwehren, z. B. niedergehender Asteroiden, patroullierender UFOs, seltsamer dreikugeliger Wesen oder Kamikaze-Raumschiffen. Deshalb sind Sie mit einem wirksamen Protonenlaser bewaffnet, um diese Wesen zu zerstören und Punkte zu sammeln. Gelingt Ihnen das nicht und Sie werden von einem Wesen berührt, ist eines Ihrer drei kostbaren Leben verwirkt.

Laden und Abspeichern:
Tippen Sie das Programm JET-PAC 1 ab, SAVEN Sie es – STARTEN Sie. Tippen Sie nun das Hauptprogramm ein (Jet-Pac 2), speichern Sie es hinter Jet-Pac 1 auf Ihrer Kassette ab. Zum späteren Laden drücken Sie nur SHIFT und RUN.

Einige Besonderheiten:
Das Programm bedient sich überwiegend der Maschinensprache. Dadurch ist das Spiel äußerst schnell. Die Steuerung erfolgt deshalb über Joystick (Port 2).

```
10 REM ******************************
12 REM *                            *
14 REM *   VORPROGRAMM FUER JET-PAC *
16 REM *                            *
18 REM ******************************
20 POKE631,76:POKE632,111:POKE633,13:POKE198,3
30 POKE44,48:POKE48*256,0:NEW
10 REM ******************************
11 REM *                            *
12 REM *  P A I N T E R  (VORPROGRAMM)*
13 REM *                 (DISKETTE) *
14 REM *  VON                       *
15 REM *  THOMAS GOESMANN           *
16 REM *  AN KLOCKEN KAPELLE 16     *
17 REM *  5778 MESCHEDE             *
18 REM *  TEL 0291/8107             *
19 REM *                            *
20 REM ******************************
60 PRINT"█POKE44,48:POKE48*256,0:NEW"
70 PRINT"██LOAD "CHR$(34)"JET-PAC"CHR$(34)",8"
75 PRINT"████RUN"
80 POKE198,4:POKE631,19:POKE632,13 :POKE633,13:POKE
   634,13
```

```
10 REM ********************************
12 REM *                              *
14 REM *  J E T - P A C               *
16 REM *                              *
18 REM *  BY                          *
20 REM *  THOMAS GOESMANN             *
22 REM *  AN KLOCKEN KAPELLE 16       *
24 REM *                              *
26 REM ********************************
30 V=53248:SI=54272:CS=58732:HI=0
40 PRINT"▯":POKEV+22,216:POKEV+32,0:POKEV+33,0:POKEV+35,7:POKEV+24,21
45 POKEV+37,2:POKEV+38,1:POKEV+21,0:FORA=SITOSI+24:POKEA,0:NEXT
50 DIMV1(15):DIMV2(15):FORA=0TO15:READV1(A):NEXT:FORA=0TO15:READV2(A):NEXT
80 POKE214,15:SYSCS:PRINT"▩BITTE WARTEN... DATEN WERDEN EINGELESEN"
85 FORA=0TO115:READB:POKEA+6912,B:NEXT:FORA=0TO128:READB:POKE7168+A,B:NEXT
90 FORA=4096TO6736:READDA:POKEA,DA:P1=P1+DA:NEXT
95 IF P1<>318037THENPRINT"FEHLER IN MASCHINENCODE-DATAS":STOP
100 GOSUB5000:POKEV+24,19
150 SC=0:LI=3:RU=0:LE=0:POKE49249,0
160 POKESI+1,5:POKESI+5,0:POKESI+6,240:POKESI+15,10:POKESI+18,129:POKESI+19,0
170 POKESI+20,240:POKESI+22,2:POKESI+23,17:POKESI+24,207
175 POKE49254,0:POKE49255,0:POKE49257,0
285 REM
290 REM        SPIELFELDAUFBAU
295 REM
300 PRINT"▯"
305 SC=PEEK(49254)+256*PEEK(49255)
310 POKE211,3:POKE214,6:SYSCS:PRINT"▮┗┳┣┣┳┣┳┣┳┣┛"
315 POKE211,33:POKE214,4:SYSCS:PRINT"┗┳┣┣┳┛"
320 POKE211,21:POKE214,14:SYSCS:PRINT"┗┣┳┳┣┳┛"
330 POKE211,0:POKE214,22:SYSCS:PRINT"┳┣┣┳┣┣┳┣┳┳┳┣┳┣┳┣┣┳┣┣┣┳┣┳┳┣┳┳┣┣┣┳┳┣┳┣┣┣┳▥"
340 POKE211,0:POKE214,23:SYSCS:PRINT"SCORE"SC;
345 POKE211,13:SYSCS:PRINT"HIGH-SCORE"HI;:POKE211,31:SYSCS:PRINT"LIVES"LI"▩"
485 REM
490 REM       SPIEL VORBEREITEN
495 REM
500 POKEV+21,0:POKEV+28,0:POKEV+16,248:POKE2040,129:POKE2041,132:POKE2042,133
505 POKEV,200:POKEV+1,206:POKEV+2,0:POKEV+3,0:POKEV+4,0:POKEV+5,0
510 POKEV+39,7:POKEV+40,3:POKEV+41,5
515 POKE49159,RU:POKE5694,2-LE
520 SYS6422:FORA=0TO15:POKE49168+A,V1(A):NEXT:FORA=0TO15:POKE49232+A,V2(A):NEXT
530 FORA=6TO14STEP2:POKEV+A,INT((RND(1)*150+80)/2)*2:NEXT
535 FORA=7TO15STEP2:POKEV+A,INT(RND(1)*160)+50:NEXT
540 IFRU<>0THEN600
550 POKEV+42,2:POKEV+43,8:POKEV+44,2:POKEV+45,8:POKEV+46,2
560 FORA=2043TO2047:POKEA,134:NEXT
600 IFRU<>1THEN650
610 POKEV+42,14:POKEV+43,10:POKEV+44,14:POKEV+45,10:POKEV+46,14:POKEV+28,248
620 FORA=2043TO2047:POKEA,135:NEXT
650 IFRU<>2THEN700
660 POKEV+42,10:POKEV+43,10:POKEV+44,10:POKEV+45,10:POKEV+46,10:POKEV+28,248
670 FORA=2043TO2047:POKEA,136:NEXT
700 IFRU<>3THEN750
710 POKEV+42,3:POKEV+43,3:POKEV+44,3:POKEV+45,3:POKEV+46,3:POKEV+28,248
720 FORA=2043TO2047:POKEA,137:NEXT
750 POKESI+11,0:POKEV+21,1:POKESI+12,10:POKESI+13,0:POKESI+8,80:POKESI+11,129
755 FORA=0TO2000:NEXT:POKESI+11,0:POKEV+21,255
985 REM
```

```
990 REM          SPIELANFANG
995 REM
1000 SYS4096
1010 IFPEEK(2040)=138THEN1500
1015 IFPEEK(2047)=141THEN2000
1020 STOP
1485 REM
1490 REM        LEBEN VERLOREN
1495 REM
1500 POKEV+28,PEEK(V+28)OR1
1503 POKESI+4,0:FORA=0TO200:NEXT:POKEV+21,PEEK(V+21)AND254
1505 POKESI+11,0:POKESI+12,13:POKESI+13,0:POKESI+8,2:POKESI+11,129
1508 FORA=0TO2000:NEXT:POKESI+11,0:LI=LI-1:IFLI<>0THEN305
1510 POKEV+21,0:POKE211,15:POKE214,9:SYSCS:PRINT"█GAME OVER"
1515 SC=PEEK(49254)+256*PEEK(49255):IFSC<=HITHEN1530
1520 HI=SC:PRINT"█SIE HABEN DEN NEUEN HIGHSCORE VON":PRINTHI"PUNKTEN ERREICHT"
1530 PRINT"██WOLLEN SIE NOCH EINMAL SPIELEN ? (J/N)":POKE198,0
1535 GETA$:IFA$="J"THEN150
1540 IFA$="N"THENPRINT"█":STOP
1545 GOTO1535
1985 REM
1990 REM          RUNDE BEENDET
1995 REM
2000 POKE211,0:POKE214,8:SYSCS:PRINT"█AUSGEZEICHNET !"
2010 PRINT"██RUNDE"RU+1"IN LEVEL"LE+1"HABEN SIE GESCHAFFT"
2020 POKE49249,0:RU=RU+1
2030 IFRU=4THENRU=0:IFLE=0THENLE=LE+1:PRINT"█UND DAMIT LEVEL"LE+1"ERREICHT"
2040 FORA=0TO2000:NEXT:GOTO300
4985 REM
4990 REM            VORSPIEL
4995 REM
5000 SYS6525:POKE211,0:POKE214,6:SYS58732
5010 PRINT"████ [graphics] "
5020 PRINT"████ [graphics] "
5030 PRINT"████ [graphics] "
5040 PRINT"████ [graphics] "
5050 PRINT"████ [graphics] "
5060 PRINT"████ [graphics] "
5070 PRINTTAB(9)"██VON THOMAS GOESMANN"
5100 POKESI+24,0:POKESI+4,0:POKESI+11,0:POKESI+18,0:POKESI+5,9:POKESI+6,0
5110 POKESI+12,9:POKESI+13,0:POKESI+24,15
5120 POKE49232,1:POKE49233,0:POKE49234,1:POKE49235,0
5200 SYS6576:FORA=0TO39:READAD:ADR=2048+AD*8
5205 FORB=0TO7:READDA:POKEADR+B,DA:NEXT:NEXT
5210 FORA=0TO64*15-1:READDA:POKEA+8192,DA:NEXT
5220 PRINT"██        BITTE DRUECKEN SIE EINE TASTE      "
5225 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"█":RETURN
49985 REM
49990 REM    DATAS FUER MASCHINENCODE
49995 REM
50000 DATA7,4,5,7,5,5,5,5,2,2,2,0,6,4,8,6
50010 DATA7,4,6,7,10,8,9,8,12,10,10,10,15,13,15,17
50985 REM
50990 REM      DATAS FUER MUSIK
50995 REM
51000 DATA103,17,32,109,16,16,103,17,16,103,17,32,109,16,16,103,17,16,59,23,32
51005 DATA237,21,16,59,23,16,207,34,64,3,31,32,69,29,16,20,26,16,69,29,32
51010 DATA20,26,32,59,23,32,237,21,16,137,19,16,237,21,32,137,19,32,103,17,32
51015 DATA109,16,16,103,17,16,103,17,32,109,16,16,103,17,16,59,23,32,237,21,16
51020 DATA59,23,16,18,39,32,207,34,32,3,31,32,157,24,16,20,26,16,69,29,32
```

```
51025 DATA20,26,32,59,23,64,59,23,32,0,255
51100 DATA158,11,16,162,14,48,10,13,16,129,15,48,162,14,16,103,17,48,196,9,16
51105 DATA162,14,16,78,12,16,196,9,16,10,13,16,129,15,16,196,9,32,180,8,32
51110 DATA247,10,32,158,11,16,162,14,16,180,8,32,10,13,16,129,15,16,180,8,16
51115 DATA129,15,16,158,11,16,162,14,48,10,13,16,129,15,48,162,14,16,103,17,48
51120 DATA196,9,16,162,14,16,78,12,16,196,9,16,10,13,16,129,15,16,196,9,32
51125 DATA180,8,32,196,9,16,247,10,16,158,11,16,103,17,16,162,14,16,103,17,16
51130 DATA158,11,32
51985 REM
51990 REM          M-CODE
51995 REM
52000 DATA173,31,208,169,2,141,96,192,169,3,141,0,192,169,255,141,2,220,169
52001 DATA0,141,1,192,173,0,220,168,41,2,208,6,169,255,141,2,220,234,173,0,220
52002 DATA41,1,208,3,32,216,16,173,0,220,41,4,208,3,32,109,17,173,0,220,41
52003 DATA8,208,3,32,41,17,173,0,220,41,16,208,3,32,200,17,173,1,192,208,3
52004 DATA32,247,16,32,30,18,32,155,18,32,109,20,32,84,19,173,13,192,240,1
52005 DATA96,173,98,192,208,6,32,49,22,32,224,20,32,27,24,173,99,192,240,3
52006 DATA76,22,25,76,18,16,0,173,16,208,41,1,208,56,173,0,208,201,31,144,21
52007 DATA201,136,176,17,173,1,208,201,78,144,10,201,106,176,6,169,1,141,3
52008 DATA192,96,173,0,208,201,175,144,20,201,248,176,16,173,1,208,201,142
52009 DATA144,9,201,170,176,5,169,1,141,3,192,96,173,0,208,201,15,144,16,173
52010 DATA1,208,201,62,144,9,201,90,176,5,169,1,141,3,192,96,173,1,208,201
52011 DATA50,208,1,96,206,1,208,32,182,17,32,129,16,173,3,192,240,3,238,1,208
52012 DATA169,1,141,1,192,96,32,30,17,32,30,17,169,0,141,4,212,173,1,208,201
52013 DATA207,208,1,96,238,1,208,32,129,16,173,3,192,240,8,206,1,208,169,0
52014 DATA141,3,192,96,162,4,160,0,136,208,253,202,208,250,96,173,16,208,41
52015 DATA1,240,8,173,0,208,201,64,208,1,96,169,129,141,248,7,169,1,141,2,192
52016 DATA173,1,192,208,3,32,182,17,238,0,208,208,8,173,16,208,9,1,141,16,208
52017 DATA32,129,16,173,3,192,240,3,206,0,208,169,0,141,3,192,169,1,141,1,192
52018 DATA96,173,16,208,41,1,208,8,173,0,208,201,24,208,1,96,169,131,141,248
52019 DATA7,169,255,141,2,192,173,1,192,208,3,32,182,17,206,0,208,173,0,208
52020 DATA201,255,208,8,173,16,208,41,254,141,16,208,32,129,16,173,3,192,240
52021 DATA3,238,0,208,169,0,141,3,192,169,255,141,1,192,96,169,129,141,4,212
52022 DATA206,248,7,32,30,17,238,248,7,32,30,17,96,173,4,192,240,1,96,173,98
52023 DATA192,208,250,173,16,208,41,253,141,16,208,41,1,240,8,173,16,208,9
52024 DATA2,141,16,208,169,1,141,4,192,169,48,141,6,192,173,2,192,141,5,192
52025 DATA173,0,208,141,2,208,173,1,208,141,3,208,169,0,141,11,212,141,12,212
52026 DATA169,224,141,13,212,169,64,141,100,192,141,8,212,169,33,141,11,212
52027 DATA96,173,4,192,208,1,96,173,100,192,56,233,4,141,100,192,141,8,212
52028 DATA201,16,208,5,169,0,141,11,212,162,4,173,5,192,201,1,240,46,173,16
52029 DATA208,41,2,208,17,173,2,208,208,12,169,0,141,3,208,141,11,212,141,4
52030 DATA192,96,206,2,208,173,2,208,201,255,208,8,173,16,208,41,253,141,16
52031 DATA208,202,208,204,96,173,16,208,41,2,240,19,173,2,208,201,80,208,12
52032 DATA169,0,141,3,208,173,11,212,141,4,192,96,238,2,208,208,8,173,16,208
52033 DATA9,2,141,16,208,202,208,161,96,169,8,141,0,193,162,0,24,173,16,208
52034 DATA45,0,193,240,1,56,189,6,208,106,141,1,193,173,16,208,41,2,74,74,173
52035 DATA2,208,106,141,2,193,76,213,18,173,0,193,24,109,0,193,141,0,193,232
52036 DATA232,224,10,208,206,96,172,7,192,173,1,193,56,249,16,192,205,2,193
52037 DATA176,39,173,1,193,24,121,20,192,205,2,193,144,27,189,7,208,56,249
52038 DATA24,192,205,3,208,176,15,189,7,208,24,121,28,192,205,3,208,144,3,76
52039 DATA14,19,76,196,18,169,8,157,64,192,138,74,170,169,138,157,251,7,173
52040 DATA28,208,13,0,193,141,28,208,189,42,208,141,12,192,169,8,157,42,208
52041 DATA169,0,141,3,208,169,0,141,4,192,169,0,141,11,212,141,13,212,169,9
52042 DATA141,12,212,169,2,141,8,212,169,129,141,11,212,141,105,192,96,169
52043 DATA8,141,11,192,162,0,142,8,192,189,64,192,201,255,240,21,222,64,192
52044 DATA208,16,169,255,157,64,192,234,234,234,138,74,141,10,192,32,136,19
52045 DATA14,11,192,174,8,192,232,232,224,10,234,208,212,96,173,98,192,208
52046 DATA72,173,7,192,208,68,174,10,192,173,12,192,157,42,208,169,134,157
52047 DATA251,7,174,8,192,173,27,212,201,208,144,3,56,233,48,157,7,208,173
52048 DATA16,208,13,11,192,141,16,208,169,96,157,6,208,169,255,56,237,11,192
52049 DATA141,0,193,173,28,208,45,0,193,141,28,208,169,25,32,216,24,96,174
```

```
52050 DATA10,192,173,7,192,201,1,208,10,169,135,157,251,7,169,50,32,216,24
52051 DATA173,7,192,201,2,208,10,169,136,157,251,7,169,80,32,216,24,173,7,192
52052 DATA201,3,208,10,169,137,157,251,7,169,110,32,216,24,173,16,208,13,11
52053 DATA192,141,16,208,173,12,192,157,42,208,173,27,212,201,160,144,3,56
52054 DATA233,96,24,105,48,174,8,192,157,7,208,169,254,157,6,208,169,1,157
52055 DATA32,192,173,7,192,201,3,240,16,173,27,212,234,48,10,169,80,157,6,208
52056 DATA169,129,157,32,192,173,7,192,201,2,240,1,96,169,1,157,48,192,173
52057 DATA27,212,234,234,234,234,234,106,48,5,169,129,157,48,192,96,173,98
52058 DATA192,208,99,169,8,141,0,193,162,0,24,173,16,208,45,0,193,240,1,56
52059 DATA189,6,208,106,141,1,193,173,16,208,41,1,234,74,173,0,208,106,141
52060 DATA2,193,172,7,192,173,1,193,56,249,80,192,205,2,193,176,47,173,1,193
52061 DATA24,121,84,192,205,2,193,144,35,189,7,208,56,249,88,192,205,1,208
52062 DATA176,23,189,7,208,24,121,92,192,205,1,208,144,11,169,138,141,248,7
52063 DATA169,255,141,13,192,96,14,0,193,232,232,224,10,208,154,96,206,0,192
52064 DATA240,1,96,169,3,141,0,192,173,14,192,208,49,206,15,192,240,1,96,165
52065 DATA162,201,32,176,3,24,105,32,201,232,144,3,56,233,24,141,4,208,169
52066 DATA0,141,5,208,173,21,208,9,4,141,21,208,169,1,141,14,192,169,255,141
52067 DATA15,192,96,173,0,193,41,4,240,5,169,255,141,14,192,173,14,192,201
52068 DATA255,240,3,238,5,208,173,4,208,168,56,233,10,205,0,208,176,89,152
52069 DATA24,105,15,205,0,208,144,80,173,5,208,168,56,233,13,205,1,208,176
52070 DATA68,152,24,105,12,205,1,208,144,59,173,21,208,41,251,141,21,208,169
52071 DATA0,141,11,212,141,13,212,169,9,141,12,212,169,50,141,8,212,169,33
52072 DATA141,11,212,169,0,141,14,192,238,97,192,169,100,32,221,24,173,97,192
52073 DATA201,6,208,8,169,1,141,98,192,32,181,23,96,189,32,192,48,83,254,6
52074 DATA208,254,6,208,173,16,208,45,11,192,208,17,189,6,208,208,12,173,16
52075 DATA208,13,11,192,141,16,208,76,215,21,173,16,208,45,11,192,240,14,189
52076 DATA6,208,208,9,173,16,208,45,1,193,141,16,208,173,16,208,45,11,192,240
52077 DATA21,189,6,208,201,80,208,14,169,2,157,6,208,173,16,208,45,1,193,141
52078 DATA16,208,96,222,6,208,222,6,208,173,16,208,45,11,192,240,16,189,6,208
52079 DATA201,254,208,9,173,16,208,45,1,193,141,16,208,173,16,208,45,11,192
52080 DATA208,21,189,6,208,201,2,208,14,169,80,157,6,208,173,16,208,13,11,192
52081 DATA141,16,208,96,173,31,208,141,0,193,206,96,192,240,1,96,169,2,141
52082 DATA96,192,169,8,141,11,192,162,0,169,255,56,237,11,192,141,1,193,189
52083 DATA64,192,201,255,208,61,173,7,192,208,67,173,16,208,45,11,192,208,12
52084 DATA189,6,208,201,2,208,5,169,16,157,64,192,222,6,208,222,6,208,189,6
52085 DATA208,201,254,208,9,173,16,208,45,1,193,141,16,208,254,7,208,173,0
52086 DATA193,45,11,192,240,3,32,41,23,24,14,11,192,232,232,224,10,208,169
52087 DATA96,173,7,192,201,1,208,40,32,157,21,173,0,193,45,11,192,240,15,169
52088 DATA132,56,253,32,192,157,32,192,32,157,21,32,157,21,24,14,11,192,232
52089 DATA232,224,10,240,3,76,73,22,96,173,7,192,201,2,208,37,32,157,21,32
52090 DATA138,23,173,0,193,45,11,192,240,9,32,171,23,32,138,23,32,138,23,24
52091 DATA14,11,192,232,232,224,10,240,3,76,73,22,96,32,157,21,222,7,208,189
52092 DATA7,208,205,1,208,176,6,254,7,208,254,7,208,173,0,193,45,11,192,240
52093 DATA3,32,41,23,24,14,11,192,232,232,224,10,240,3,76,73,22,96,169,16,157
52094 DATA64,192,142,8,192,138,74,170,142,10,192,169,138,157,251,7,173,28,208
52095 DATA13,11,192,141,28,208,189,42,208,141,12,192,169,8,157,42,208,174,8
52096 DATA192,96,169,8,141,11,192,162,0,142,8,192,189,112,192,201,255,240,21
52097 DATA222,112,192,208,16,169,255,157,112,192,234,234,234,138,74,141,10
52098 DATA192,32,136,19,14,11,192,174,8,192,232,232,224,10,234,208,212,76,84
52099 DATA19,189,48,192,48,14,254,7,208,189,7,208,201,207,208,3,32,171,23,96
52100 DATA222,7,208,189,7,208,201,32,208,3,32,171,23,96,169,130,56,253,48,192
52101 DATA157,48,192,96,234,234,234,234,169,0,141,7,208,141,9,208,141,11,208
52102 DATA141,13,208,141,15,208,169,139,141,253,7,169,140,141,254,7,169,141
52103 DATA141,255,7,169,1,141,44,208,141,45,208,141,46,208,169,255,141,10,208
52104 DATA141,12,208,141,14,208,173,16,208,41,31,141,16,208,169,0,141,26,208
52105 DATA169,0,141,18,212,169,100,141,22,212,169,196,141,23,212,169,31,141
52106 DATA24,212,169,10,141,15,212,169,129,141,18,212,96,173,98,192,208,1,96
52107 DATA48,108,169,0,141,28,208,173,15,208,201,216,240,36,238,15,208,169
52108 DATA27,56,237,255,7,141,255,7,173,15,208,201,21,144,16,238,13,208,173
52109 DATA13,208,201,21,144,6,238,11,208,173,11,208,96,173,101,192,201,129
```

```
52110 DATA240,23,169,0,141,18,212,169,12,141,19,212,169,0,141,20,212,169,129
52111 DATA141,101,192,141,18,212,173,1,208,201,207,208,19,173,0,208,201,248
52112 DATA144,12,173,0,208,201,8,144,5,169,129,141,98,192,96,234,234,234,169
52113 DATA0,141,4,212,169,0,141,18,212,169,0,141,19,212,169,240,141,20,212
52114 DATA169,129,141,18,212,234,234,234,169,224,141,21,208,206,15,208,206
52115 DATA13,208,206,11,208,169,27,56,237,255,7,141,255,7,32,30,17,32,30,17
52116 DATA173,11,208,201,250,208,6,169,1,141,99,192,96,76,176,24,174,105,192
52117 DATA240,56,24,109,102,192,141,102,192,173,103,192,105,0,141,103,192,169
52118 DATA144,133,97,173,103,192,133,98,173,102,192,133,99,169,6,133,211,169
52119 DATA23,133,214,138,72,152,72,32,108,229,32,209,189,104,168,104,170,169
52120 DATA0,141,105,192,96,172,97,192,169,0,162,94,157,7,192,202,208,250,140
52121 DATA97,192,169,2,141,22,212,169,17,141,23,212,169,207,141,24,212,169
52122 DATA5,141,15,212,169,129,141,18,212,169,0,141,101,192,162,16,169,255
52123 DATA157,63,192,202,208,250,162,32,138,72,162,32,160,0,136,208,253,202
52124 DATA208,250,104,170,169,1,157,31,192,173,7,192,201,3,240,10,173,27,212
52125 DATA48,5,169,129,157,31,192,202,208,217,169,1,141,2,192,96,169,127,141
52126 DATA14,220,169,51,133,1,169,0,133,139,133,141,169,208,133,140,169,8,133
52127 DATA142,162,8,160,0,177,139,145,141,200,208,249,230,140,230,142,202,208
52128 DATA240,169,55,133,1,169,129,141,14,220,96
52129 DATA169,0,133,141,169,28,133,142,169,0,133,139,169,27,133,140,120,169
52130 DATA205,141,20,3,169,25,141,21,3,88,96,206,80,192,173,80,192,208,41,169
52131 DATA6,141,4,212,172,81,192,177,139,141,0,212,200,177,139,201,255,208
52132 DATA3,76,57,26,141,1,212,200,177,139,141,80,192,169,33,141,4,212,200
52133 DATA140,81,192,206,82,192,173,82,192,208,39,169,0,141,11,212,172,83,192
52134 DATA177,141,141,7,212,200,177,141,201,255,208,1,96,141,8,212,200,177
52135 DATA141,141,82,192,169,33,141,11,212,200,140,83,192,165,203,201,64,240
52136 DATA3,76,57,26,76,49,234,120,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,169
52137 DATA0,141,11,212,141,4,212,76,49,234,0
54985 REM
54990 REM     DATAS FUER ZEICHEN
54995 REM
55020 DATA109,255,255,255,255,255,63,15,12
55030 DATA114,255,239,234,250,255,255,207,192
55035 DATA107,255,255,171,171,255,255,60,48
55040 DATA125,255,255,255,255,252,252,252,240
55055 DATA1,0,127,103,127,103,103,103,0
55060 DATA2,0,126,99,126,99,126,126,0
55065 DATA3,0,127,99,96,96,99,127,0
55070 DATA4,0,127,103,103,103,103,127,0
55075 DATA5,0,127,96,127,96,127,127,0
55080 DATA6,0,127,96,127,96,96,96,0
55085 DATA7,0,127,96,96,111,103,127,0
55090 DATA8,0,115,115,127,115,115,115,0
55095 DATA9,0,56,56,56,56,56,56,0
55100 DATA10,0,12,12,12,12,12,60,0
55105 DATA11,0,102,102,127,127,67,67,0
55110 DATA12,0,96,96,96,96,96,126,0
55115 DATA13,0,127,91,91,91,91,91,0
55120 DATA14,0,127,103,103,103,103,103,0
55125 DATA15,0,127,115,115,115,115,127,0
55130 DATA16,0,127,99,127,96,96,96,0
55135 DATA17,0,126,102,102,102,102,127,0
55140 DATA18,0,127,99,127,126,103,103,0
55145 DATA19,0,127,96,127,3,127,127,0
55150 DATA20,0,126,24,24,24,24,24,0
55155 DATA21,0,115,115,115,115,115,127,0
55160 DATA22,0,115,115,115,115,62,28,0
55165 DATA23,0,109,109,109,109,109,127,0
55170 DATA24,0,115,115,62,103,103,103,0
55175 DATA25,0,115,115,127,24,24,24,0
55180 DATA26,0,127,3,28,96,127,127,0
```

```
55200 DATA48,0,127,99,103,103,103,127,0
55205 DATA49,0,56,24,24,24,60,60,0
55210 DATA50,0,127,3,127,96,127,127,0
55215 DATA51,0,126,6,127,7,127,127,0
55220 DATA52,0,99,99,127,3,3,3,0
55225 DATA53,0,127,96,127,3,127,127,0
55230 DATA54,0,126,96,126,99,127,127;0
55235 DATA55,0,127,3,6,12,24,24,0
55240 DATA56,0,62,34,127,99,127,127,0
55245 DATA57,0,127,99,127,3,3,3,0
56985 REM
56990 REM      DATAS FUER SPRITES
56995 REM
57000 DATA1,224,0,3,128,0,11,120,0;11,184,0,11,184,0,25,240,0,28,0,0,20,240,0
57005 DATA29,155,0,21,155,0,29,155,0,21,135,192,28,248,0,14,240,0,6,126,0
57010 DATA15,126,0,31,6,0,0,6,0,15,7,0,25,7,128,11,0,0,6
57050 DATA1,224,0,3,128,0,11,120,0,11,184,0,11,184,0,25,240,0,28,0,0,20,240,0
57055 DATA29,155,0,21,155,0,29,155,0,21,135,192,28,248,0,14,240,0,6,126,0
57060 DATA15,126,0,31,6,0,0,6,0,0,7,0,0,7,128,0,0,0,6
57100 DATA0,60,0,0,14,0,0,246,128,0,238,128,0,238,128,0,124,192,0,1,192,0,121
57105 DATA64,0,205,192,6,205,64,6,205,192,31,13,64,0,249,192,0,123,128,3,243,0
57110 DATA3,247,128,3,7,192,3,0,0,7,7,128,15,12,192,0,6,128,0
57150 DATA0,60,0,0,14,0,0,246,128,0,238,128,0,238,128,0,124,192,0,1,192,0,121
57155 DATA64,0,205,192,6,205,64,6,205,192,31,13,64,0,249,192,0,123,128,3,243,0
57160 DATA3,247,128,3,7,192,3,0,0,7,0,0,15,0,0,0,0,0,0
57200 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0
57205 DATA0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
57250 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,28,3,128,28,3,128,127,255,224,127,255,224
57255 DATA69,162,224,93,174,224,69,162,224,93,174,224,94,98,32,127,255,224
57260 DATA127,255,224,28,3,128,28,3,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
57300 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,0,0,115,231,0,221,154
57305 DATA48,231,231,152,255,216,102,227,134,216,254,219,0,113,176,0,63,0,0
57310 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
57350 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,42,0,0,171,192,0,175,192
57355 DATA2,170,240,3,255,240,3,255,240,0,171,192,0,42,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
57360 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
57400 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,192,0,5,240,0,5,112,0
57405 DATA 5,112,15,41,64,23,232,0,21,234,0,21,74,252,5,0,95,0,0,87,0,0,87,0,0
57410 DATA20,0,0,0,0,0,0,0
57450 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,48,0,0,60,0,0,63,0,0
57455 DATA21,168,0,63,2,0,63,2,0,63,255,252,21,85,85,3,255,240,0,0,0,0,0,0
57460 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
57500 DATA0,42,0,0,168,128,51,196,172,58,8,172,14,186,48,14,198,176,11,170,232
57505 DATA46,183,248,26,253,138,170,223,166,130,117,168,40,221,230,242,215,154
57510 DATA42,45,232,11,170,232,46,136,176,14,171,48,56,98,172,50,156,140,32,170
57515 DATA0,0,0,0,0
57550 DATA0,24,0,0,60,0,0,126,0,0,255,0,1,128,128,1,159,128,1,159,128,1,150,128
57555 DATA1,150,128,1,150,128,1,153,128,1,159,128,1,152,128,1,151,128,1,153,128
57560 DATA1,158,128,1,145,128,1,159,128,1,153,128,1,150,128,1,144,128,0
57600 DATA1,150,128,1,159,128,1,159,128,1,145,128,1,145,128,1,145,128,1,145,128
57605 DATA1,159,128,1,159,128,3,159,192,7,159,224,13,159,176,25,159,152,49,159
57610 DATA140,127,159,254,213,159,171,213,159,171,213,159,171,213,159,171
57615 DATA213,159,171,213,159,171,0
57650 DATA213,159,171,213,159,171,253,255,191,255,255,255,31,255,252
57655 DATA15,127,240,31,129,248,30,129,232,62,195,236,63,67,244,32,66,4,63,195
57660 DATA252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
57700 DATA213,159,171,213,159,171,253,255,191,255,255,255,31,255,252
57705 DATA15,127,240,31,129,248,30,129,232,62,195,236,63,67,244,32,66,4,63,195
57710 DATA252,0,0,0,63,195,252,31,129,248,31,129,248,15,0,240,15,0,240,6,0,96
57715 DATA0,0,0,0,0,0,0
```

Wüsten-rallye

Nachdem das Programm gestartet und geladen wurde, werden die Datastatements und die Rennstrecke eingelesen. Anschließend erscheint eine Mitteilung über die Spielaufgabe auf dem Bildschirm.
Nun werden durch Tastendruck die einzelnen Spielvarianten festgelegt. Dabei hat man bis zu 27 verschiedene Möglichkeiten. Die Geschwindigkeit kann von 0 bis 9 variiert werden, die Anzahl der Rennwagen beträgt maximal 9 pro Spiel und die Rennstrecke kann von breit auf eng umgestellt werden. Sind alle Einstellungen vorgenommen, kann mit dem Spiel begonnen werden. Mit Hilfe des Joysticks muß der Rennwagen so gesteuert werden, daß es nicht zu einer Kollision mit den Kakteen kommt.
Kommt es trotz aller Vorsicht doch zum Unfall, fällt der Rennwagen mit Totalschaden aus. Durch Drücken der Joystick-Feuertaste steht ein neuer Rennwagen zur Verfügung. Sind alle Rennwagen bereits eingesetzt worden, erscheint das Endergebnis auf dem Bildschirm.
Der Spieler kann nun wählen, ob das Spiel wiederholt werden soll oder ob die Spieleinstellungen geändert werden sollen. Die veränderte Einstellung des Videochip kann mit RUN/STOP-RESTORE zurückgesetzt werden.



Für unsere Rallye-Fans!

Paris – Dakar

```
100 REM ################################
110 REM #                              #
120 REM #  W I N S O F T  COMPUTER -   #
130 REM #                              #
140 REM #  PROGRAMMSERVICE PRESENT :   #
150 REM #                              #
160 REM #  W U E S T E N R A L L E Y   #
170 REM #                              #
180 REM #  PROGRAMIERT VON :           #
190 REM #                              #
200 REM #  HARTMUT GOETZE              #
210 REM #                              #
220 REM #  FUER:                       #
230 REM #                              #
240 REM #  T R O N I C  VERLAG         #
250 REM #                              #
260 REM #  (C) 01/1985                 #
270 REM ################################
280 :
290 GOSUB 850 : REM MASCHINENCODE EINL.
300 SYS49152:CLR:POKE250,8
310 V=53248:POKEV+28,1:POKEV+37,0:POKEV+38,6:POKE53281,11
320 PRINTCHR$(147):PRINT
330 PRINT"      ||||||||||||||||||||||||||||||
340 PRINT"█     |                            |
350 PRINT"█ [█ £█  W U E S T E N   R A L L E Y|█£ █["
360 PRINT"█     |                            |"
370 PRINT"█     ||||||||||||||||||||||||||||||"
380 IFME=1THEN480
390 PRINT
400 PRINTCHR$(144)"DEINE AUFGABE IST ES MIT DEN GEWAEHLTEN"
410 PRINT:PRINT"RENWAGEN EINE MOEGLICHST WEITE STRECKE"
420 PRINT:PRINT"ZURUECKZULEGEN.DABEI MUSST DU DARAUF "
430 PRINT:PRINT"ACHTEN DAS DU NICHT MIT DEN PFLANZEN "
440 PRINT:PRINT"ZUSAMMENSTOESST.
450 PRINT:PRINT"ACHTE AUCH DARAUF NICHT VOM WEG ABZU-"
460 PRINT:PRINT"KOMMEN.";CHR$(5);" VIEL SPASS!"
470 PRINT:PRINTTAB(15)"* TASTE *":POKE198,0:WAIT198,1:ME=1:GOTO320
480 PRINTCHR$(5)"WELCHEN PORT 1 ODER 2 ?":POKE198,0
490 GETWA$:IFWA$=""THEN490
500 IFWA$<"1"ORWA$>"2"THEN490
510 PO=2-VAL(WA$):POKE49551,PO:POKE49578,PO:POKE49654,PO
520 PRINT
```

weiter nächste Seite

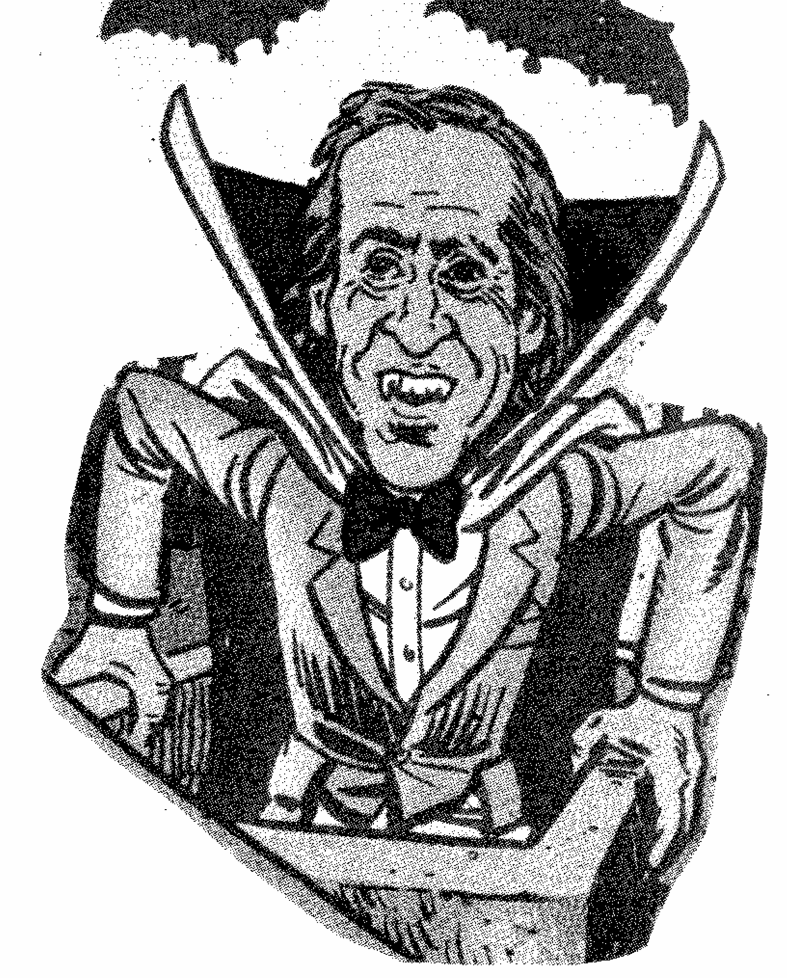
Impressum: Computronic erscheint alle 2 Monate im Verlag: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Landstr. 29, 3444 Wehretal 1, Tel.: (0 56 51) 4 06 43 / 4 06 93. *Redaktion:* (Verantw.) Axel Gredé, Rainer Beck, Frank Brall, Siegfried Görk, Hartmut Wendt, Holger Grede. *Freie Mitarbeiter:* Volker Becker, Rolf Freitag. *Titelblatt:* Werbestudio H. Kästle, Eschwege. *Gesamtherstellung:* Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße 168, 3500 Kassel. *Vertrieb:* Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Verlagsunion, 6200 Wiesbaden. *Anzeigenverwaltung u. Software-Service:* A. Kratzenberg, Heike Lux. *Anzeigenpreis:* Es gilt die Anzeigenliste Nr. 1. Bitte Media-Unterlagen anfordern. *Bezugspreise:* Einzelheft (Inland) DM 6,50, Abonnement (Inland) DM 35,–, (Ausland) DM 45,–. Autoren und Manuskripte: Bei Zusendung von Manuskripten und Datenträgern erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum Abdruck und Versand der veröffentlichten Programme auf Datenträger. Für die mit Namen des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.

```
530 PRINTCHR$(5)"WELCHE STRECKE ?"
540 PRINT"1) BREIT  2) SCHMAL  3)SEHR ENG
550 PRINT:POKE198,0
560 GETWA$:IFWA$=""THEN560
570 IFWA$<"1"ORWA$>"3"THEN560
580 S=VAL(WA$):S=S-1
590 PRINT:PRINT"GESCHWINDIGKEIT ?"
600 PRINT"0 BIS 9":POKE198,0
610 GETWA$:IFWA$=""THEN610
620 IFWA$<"0"ORWA$>"9"THEN610
630 G=VAL(WA$)
640 PRINT:PRINT"WIEVIELE RENNWAGEN ? 1 - 9":POKE198,0
650 GETWA$:IFWA$=""THEN650
660 IFWA$<"1"ORWA$>"9"THEN650
670 R=VAL(WA$)
680 :
690 FORI=0TO15:P=PEEK(832+S*16+I):POKE680+I,P:NEXT:POKE247,39-P
700 POKE248,135-G*15:POKE249,0
710 POKE49344,112+R
720 :
730 POKE251,15:SYS49303
740 SYS49422:IFPEEK(1991)>112GOTO740
750 POKE53269,0:A$=" ":FORI=0TO5:A$=CHR$(PEEK(2023-I)-64)+A$:NEXT
760 PRINT"J"
770 PRINT"[illegible] V O R B E I !!
780 PRINT:PRINT"MIT "R" RENNWAGEN HAST DU EINE STRECKE"
790 PRINT:PRINT"VON "A$"METERN ZURUECKGELEGT."
800 PRINT:PRINT"NOCHEINMAL DAS SELBE SPIEL ?":POKE198,0
810 GETWA$:IFWA$=""THEN810
820 IFWA$="J"THEN730
830 IFWA$="N"THEN320
840 GOTO810
850 :
860 REM MASCHINENSPRACHE CODE
870 FORI=49152TO49679:READX:POKEI,X:NEXT
880 DATA120,169,51,133,1,160,0,185,0,208,153,0,56,185,0,209,153,0
890 DATA57,200,208,241,169,55,133,1,162,23,189,119,192,157,216,56,202,16
900 DATA247,169,56,133,56,169,198,141,1,208,169,91,141,17,208,169,31,141
910 DATA24,208,162,7,189,143,192,157,32,208,202,16,247,142,14,212,142,15
920 DATA212,140,5,212,140,0,212,162,128,142,4,212,142,145,2,232,142,18
930 DATA212,169,143,141,24,212,169,251,141,6,212,169,11,141,248,7,169,4
940 DATA141,1,212,133,252,169,216,133,254,88,96,24,91,219,219,126,24,24,60
950 DATA60,126,195,219,195,102,60,24,232,225,225,232,239,239,199,129,60,126
960 DATA195,219,195,102,60,7,32,68,229,162,40,189,184,192,157,191,7
970 DATA169,1,157,191,219,202,208,242,141,21,208,142,27,208,142,16,208,169
980 DATA160,141,0,208,96,87,65,71,69,78,122,96,121,96,96,87,85,69,83,84
990 DATA69,78,96,96,82,65,76,76,69,89,96,96,77,69,84,69,82,122,96,112,112,112
1000 DATA112,112,112,155,160,156,160,160,160,160,160,5,5,7,13,5,5,7,13
1010 DATA173,27,212,205,27,212,240,251,74,74,74
1020 DATA74,74,170,96,32,8,193,173,17,208,48,251,173,17,208,16,251,96
1030 DATA120,162,23,32,240,233,189,239,236,133,172,181,216,32,200,233,202,208
1040 DATA240,32,3,193,160,39,32,241,192,189,225,192,153,0,4,32,241,192
1050 DATA189,233,192,153,0,216,136,16,235,32,241,192,24,165,251,125,168,2
1060 DATA16,2,169,1,197,247,144,2,165,247,133,251,133,253,32,241,192,188
1070 DATA176,2,169,32,174,27,212,236,27,212,240,251,228,249,176,6,169,11
1080 DATA145,253,169,29,145,251,136,16,231,162,5,254,226,7,189,226,7,201
1090 DATA122,144,8,169,112,157,226,7,202,16,238,32,8,193,173,31,208,174
1100 DATA16,208,173,0,220,41,4,208,20,173,0,208,224,0,208,4,201,32
1110 DATA144,9,56,229,250,141,0,208,176,1,202,173,0,220,41,8,208,20
1120 DATA173,0,208,224,1,208,4,201,64,176,9,24,101,250,141,0,208,144
```

```
1130 DATA1,232,142,16,208,32,0,193,166,248,240,8,160,128,136,208,253,202
1140 DATA208,248,173,31,208,240,48,141,39,208,169,129,141,4,212,162,128,160
1150 DATA0,136,208,253,202,208,248,169,128,141,4,212,206,199,7,173,0,220
1160 DATA41,16,208,249,162,23,32,255,233,202,224,5,176,248,169,7,141,39
1170 DATA208,88,96,77,83,80
1180 REM RENNWAGEN
1190 FORI=704TO766:READX:POKEI,X:NEXT
1200 DATA0,160,0,2,168,0,2,168,0,23,173,64,23,173,64,23,253,64,3,92,0,3,12,0
1210 DATA3,12,0,3,12,0,3,252,0,3,252,0,3,172,0,23,173,64,23,173,64,23,93,64
1220 DATA3,92,0,10,170,0,42,170,128,21,85,64,0,0,0
1230 REM RENNSTRECKE
1240 FORI=832TO879:READX:POKEI,X:NEXT
1250 DATA0,1,255,2,254,3,253,0,14,15,16,15,16,15,16,17
1260 DATA0,1,255,1,255,2,254,0,8,8,9,9,10,10,11,11
1270 DATA0,255,1,255,1,255,1,0,5,5,4,5,5,4,5,5
1280 RETURN
```

Black Moore Castle

Ist die Lebensuhr des Besuchers von Black Moore Castle schon abgelaufen?



Ein Besucher sucht verzweifelt einen Ausgang aus dem verwirrenden Labyrinth von „Black Moore Castle". Um zu den höher gelegenen Etagen zu gelangen, benötigt unser Besucher Schlüssel, die er mit Hilfe seiner enormen Sprungkraft von der Decke pflückt. Auf seinem Weg in die Freiheit hat der Verzweifelte todbringende Hindernisse zu umgehen und einem rasenden Monster auszuweichen.

Der Ausgang aus dem unwirtlichen Schloß „Black Moore" befindet sich auf dem Screen irgendwo auf der linken Seite, dort sind vier potentielle Ausgänge, die in die Freiheit führen, versteckt. Abschließend bleibt noch zu bemerken, daß unser Schloßbesucher natürlich unter einem enormen Zeitdruck steht, da seine „Lebensuhr" fast schon abgelaufen ist!

```
10 POKE56333,127:POKE56,67:POKE1,51
20 FORN=0TO2047:POKE24576+N,PEEK(53248+N):NEXT
30 POKE1,55:POKE56333,129
72 FORN=0TO62:READQ:POKE26624+N,Q:NEXT
73 FORN=0TO62:READQ:POKE26688+N,Q:NEXT
74 FORN=0TO62:READQ:POKE26752+N,Q:NEXT
75 FORN=0TO62:READQ:POKE26816+N,Q:NEXT
76 FORN=0TO62:READQ:POKE26880+N,Q:NEXT
77 FORN=0TO62:READQ:POKE26944+N,Q:NEXT
78 FORN=0TO62:READQ:POKE27008+N,Q:NEXT
79 FORN=0TO62:READQ:POKE27072+N,Q:NEXT
81 FORN=0TO62:READQ:POKE27136+N,Q:NEXT
82 FORN=0TO62:READQ:POKE27200+N,Q:NEXT
83 FORN=0TO62:READQ:POKE27264+N,Q:NEXT
87 FORN=0TO26:FORZ=0TO7:READQ:POKE24576+N*8+Z,Q:NEXT:NEXT
88 FORN=48TO57:FORZ=0TO7:READQ:POKE24576+N*8+Z,Q:NEXT:NEXT
9995 REM FIGUR VON FORN 1:BLOCK 160
10000 DATA0,128,0,0,168,0,8,168,0,10,170,128
10010 DATA0,252,0,0,252,0,0,252,0,0,48,0
10020 DATA1,85,0,4,84,64,4,84,64,4,84,64
10030 DATA14,86,192,2,170,0,2,138,0,2,138,0,0,136,0,0
10040 DATA136,0,2,138,0,0,0,0,0,0
10050 REM FIGUR NACH RECHTS 1:BLOCK 161
10060 DATA0,128,0,0,168,0,0,168,0,10,170,128
10070 DATA0,252,0,0,255,0,0,252,0,0,48,0
10080 DATA0,80,160,0,85,192,0,80,0,0,80,0
10090 DATA0,80,0,0,160,0,0,160,0,0,160,0,0,160,0,0
10100 DATA160,0,0,168,0,0,0,0,0,0
10105 REM FIGUR NACH LINKS 1:BLOCK 162
10110 DATA0,8,0,0,168,0,0,168,0,10,170,128
10120 DATA0,252,0,3,252,0,0,252,0,0,48,0
10130 DATA40,20,0,13,84,0,0,20,0,0,20,0
10140 DATA0,20,0,0,40,0,0,40,0,0,40,0,0,40,0,0
10150 DATA40,0,0,168,0,0,0,0,0,0
10155 REM FIGUR NACH RECHTS 2:BLOCK 163
10160 DATA0,128,0,0,168,0,0,168,0,10,170,128
10170 DATA0,252,0,0,255,0,0,252,0,0,48,0
10180 DATA0,80,160,0,85,192,0,80,0,0,80,0
10190 DATA0,80,0,0,160,0,0,168,0,2,138,128,10,10,0,2
10200 DATA128,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10205 REM FIGUR NACH LINKS 2:BLOCK 164
10210 DATA0,8,0,0,168,0,0,168,0,10,170,128
10220 DATA0,252,0,3,252,0,0,252,0,0,48,0
10230 DATA40,20,0,13,84,0,0,20,0,0,20,0
10240 DATA0,20,0,0,40,0,0,168,0,10,138,0,2,130,128,0
10250 DATA10,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10255 REM FIGUR VON FORN 2:BLOCK 165
10260 DATA0,128,0,0,168,0,8,168,0,10,170,128
10270 DATA0,252,0,0,252,0,0,252,0,0,48,0
10280 DATA1,85,0,4,84,64,4,84,64,4,84,64
10290 DATA14,86,192,2,170,0,2,138,0,2,138,0,0,8,0,0
10300 DATA8,0,0,10,0,0,0,0,0,0
10305 REM FIGUR VON FORN 3:BLOCK 166
10310 DATA0,128,0,0,168,0,8,168,0,10,170,128
10320 DATA0,252,0,0,252,0,0,252,0,0,48,0
10330 DATA1,85,0,4,84,64,4,84,64,4,84,64
10340 DATA14,86,192,2,170,0,2,138,0,2,138,0,0,128,0,0
10350 DATA128,0,2,128,0,0,0,0,0,0
10395 REM SPINNE:BLOCK 167
```

```
10400 DATA0,0,0,6,96,0,3,48,0,1,152,0
10410 DATA0,204,0,12,204,192,15,207,192,27,255,96
10420 DATA25,254,96,25,254,96,49,134,48,51,3,48
10430 DATA51,3,48,3,0,48,3,0,48,3,0,48,0,0,0,0
10440 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10450 REM TOTE FIGUR:BLOCK 168
10460 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10490 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,2,0,2,10
10500 DATA245,106,10,245,106,10,245,106,10,245,106
10510 REM GRAB:BLOCK 169
10520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10530 DATA0,12,0,0,12,0,0,12,0,0,12,0
10540 DATA0,255,192,0,255,192,0,12,0,0,12,0
10550 DATA0,12,0,0,12,0,0,12,0,0,63,0,0,255,192,3
10560 DATA255,240,3,255,240,15,255,252,15,255,252
10570 REM SPINNE:BLOCK 170
10580 DATA0,0,0,0,25,128,0,51,0,0,102,0
10590 DATA0,204,0,12,204,192,15,207,192,27,255,96
10600 DATA25,254,96,25,254,96,49,134,48,51,3,48
10610 DATA51,3,48,48,3,0,48,3,0,48,3,0,0,0,0,0
10620 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12000 REM **** ZEICHENSATZ DATAS ****
13140 REM ******* BUCHSTABEN *********
13145 DATA60,66,153,161,161,153,66,60:REM @
13150 DATA60,126,102,102,126,126,102,102:REM A
13160 DATA124,126,102,126,126,102,126,124:REM B
13170 DATA60,126,102,96,96,102,126,60:REM C
13172 DATA120,124,102,102,102,102,124,120:REM D
13174 DATA62,126,96,126,126,96,126,62:REM E
13176 DATA62,126,96,96,126,126,96,96:REM F
13178 DATA60,126,96,110,110,102,126,60:REM G
13180 DATA102,102,102,126,126,102,102,102:REM H
13182 DATA60,60,24,24,24,24,60,60:REM I
13184 DATA6,6,6,6,6,102,126,60:REM J
13186 DATA102,102,108,120,120,108,102,102:REM K
13188 DATA96,96,96,96,96,102,126,60:REM L
13190 DATA227,247,255,223,203,195,195,195:REM M
13192 DATA102,118,126,126,110,102,102,102:REM N
13194 DATA60,126,102,102,102,102,126,60:REM O
13196 DATA60,126,102,102,126,124,96,96:REM P
13198 DATA60,126,102,102,110,110,127,63:REM Q
13200 DATA60,126,102,102,126,124,102,102:REM R
13210 DATA60,126,96,124,62,6,126,60:REM S
13212 DATA126,126,24,24,24,24,24,24:REM T
13214 DATA102,102,102,102,102,102,126,60:REM U
13216 DATA102,102,102,102,102,102,60,24:REM V
13218 DATA195,195,195,203,223,255,247,227:REM W
13220 DATA102,102,60,24,60,102,102,102:REM X
13222 DATA102,102,102,60,24,24,24,24:REM Y
13224 DATA126,126,14,28,56,112,126,126:REM Z
13225 REM ********* ZAHLEN **********
13226 DATA60,126,102,102,102,102,126,60:REM 0
13228 DATA24,56,120,88,24,24,60,60:REM 1
13230 DATA60,126,102,12,24,48,126,126:REM 2
13232 DATA124,126,6,126,126,6,126,124:REM 3
13234 DATA102,102,102,127,127,6,6,6:REM 4
13236 DATA126,126,96,124,126,6,126,60:REM 5
13238 DATA60,126,96,124,126,102,126,60:REM 6
13240 DATA126,126,14,28,24,24,24,24:REM 7
13242 DATA60,126,102,60,60,102,126,60:REM 8
13244 DATA60,126,102,126,62,6,126,60:REM 9
```

```
0 PRINT"█":POKE56,67:POKE53269,0:V=53248:SI=54272
1 OZ$="-------":HS=100:POKE53280,0:POKE53281,0
2 PRINT"█████████████████████████JOYSTICK PORT 2"
3 PRINT"████████████ERSTES SPIEL ? (J/N)"
4 GETA$
5 IFA$="J"THENPRINT"█":GOTO79
6 IFA$="N"THENPRINT"█":GOTO90
7 GOTO4
79 FORN=64TO69:FORZ=0TO7:READQ:POKE24576+N*8+Z,Q:NEXT:NEXT
90 PRINTCHR$(8):POKE56576,6:POKE648,68:POKE53272,25
91 POKE53282,11:POKE53283,9:POKEV+22,24:GOTO4000
100 GOSUB3000:RS=18333:ZX=17850:PA=300
101 POKEV+28,3:POKEV+38,4:POKEV+37,9:POKEV+39,12
102 POKESI+24,15:POKESI+6,255:POKESI+4,129:POKESI+12,9:POKESI+20,255
103 POKESI+18,17
108 POKEV+0,57:POKEV+1,223:POKE18424,160
109 POKEV+2,33:POKEV+3,130
110 POKEV+21,3:POKEV+30,0:POKEV+31,0
115 AB=57:CD=223:SP=0
116 IJ=35:TY=130:I=4:Z=1:D=1:Y=0
210 E=D:FO1=0
212 IFSP=0THENC=0:A=0:R=0:M1=160:M2=160
213 JO=PEEK(56320):KO=PEEK(53279)
232 IFJO=126ANDSP=0THENM1=166:M2=165:C=O:R=F:AS=1
233 IFJO=125ANDSP=0THENM1=166:M2=165:C=U:R=L:AS=1
234 IF(JOAND4)=0ANDSP=0THENM1=162:M2=164:A=-4:R=-1
235 IF(JOAND8)=0ANDSP=0THENM1=161:M2=163:A=4:R=1
236 IFJO<>127ANDSP=0THENFO1=50
237 IF(JOAND16)=0ANDSP=0ANDPEEK(RS)<>66ANDPEEK(RS+40)<>66THENGOSUB1120
240 O=0:U=0:F=0:L=0:IFCD<HANDSP=1THENC=-C
241 IFCD=GANDC=4ANDSP=1THENSP=0:C=0
245 AB=AB+A:CD=CD+C:IJ=IJ+I:TY=TY+Y
246 POKEV+0,AB:POKEV+1,CD:POKEV+2,IJ:POKEV+3,TY
247 POKEV+31,0:POKE18424,M1:POKE18425,167:POKESI+1,FO1:POKESI+1,0
248 AB=AB+A:CD=CD+C:RS=RS+R:IJ=IJ+I:TY=TY+Y:ZX=ZX+Z
249 PRINT"████████"
251 PRINT"█████████████████████████████████████";X;"█ "
252 PRINT"█████████████████████████████████████";PA;"█ ":IFPA=0THENGOTO400
254 PA=PA-1
255 IFAB<25THENN=0:GOTO790
257 IFJ=5ANDRS=SDFTHENJ=0:XC=1
258 IFPEEK(RS)=66ORPEEK(RS)=69THENO=-4:F=-40
259 IFPEEK(RS+40)=66ORPEEK(RS+40)=69THENU=4:L=40
260 IFPEEK(RS+1)=64ANDA=4ORPEEK(RS+1)=68ANDA=4THENAB=AB-8:RS=RS-1
261 IFPEEK(RS-1)=64ANDA=-4ORPEEK(RS-1)=68ANDA=-4THENAB=AB+8:RS=RS+1
262 IFPEEK(RS)=87ORPEEK(RS+1)=87ORPEEK(RS-1)=87THENPOKEV+31,0:GOTO1112
272 IFPEEK(RS-120)=67ORPEEK(RS-121)=67ORPEEK(RS-119)=67THENGOSUB1124
274 IFPEEK(RS+40)=32ANDSP=0ORPEEK(RS+40)=96ANDSP=0THENGOTO400
275 IFRS=GKIANDXC=1THENXC=0:GOSUB590
276 IFCD=79THENG=79:H=71
277 IFCD=127THENG=127:H=119
278 IFCD=175THENG=175:H=167
279 IFCD=223THENG=223:H=215
281 IFZX=18355THENE=D:D=1
282 IFPEEK(ZX+2)=64ANDI=4ORPEEK(ZX+2)=68ANDI=4THENI=-4:Z=-1:E=D
283 IFPEEK(ZX-2)=64ANDI=-4ORPEEK(ZX-2)=68ANDI=-4THENI=4:Z=1
284 IFPEEK(ZX)=69ANDI=-4ANDE=1THENY=-4:Z=-40:I=0
285 IFPEEK(ZX)=32ANDPEEK(ZX+40)=66ANDY=-4ANDE=1THENY=0:I=-4:Z=-1:E=0
286 IFPEEK(ZX)=66ANDE=DANDI=-4THENY=-4:Z=-40:I=0
287 IFZX=17629THENE=D:D=2
288 IFPEEK(ZX+40)=66ANDI=-4ANDE=2THENY=4:Z=40:I=0
```

```
289 IFPEEK(ZX)=69ANDY=4ANDE=2THENY=0:I=-4:Z=-1:E=0
290 IFPEEK(V+30)=3THENPOKEV+30,0:GOTO400
338 POKEV+0,AB:POKEV+1,CD:POKEV+2,IJ:POKEV+3,TY
339 POKE18424,M2:POKE18425,170:IFAS=1THENAS=0:POKESI+1,50:POKESI+1,0
340 GOTO210
341 IFB>=HSTHENHS=B:GOTO343
342 GOTO4000
343 POKE53280,0:POKE53281,0
344 PRINT"                    ENTER YOUR NAME"
345 INPUT"   NAME(4-8 BUCHST.)";QZ$
346 IFLEN(QZ$)>8THENPRINT"  NAME TO LONG ":FORN=0TO1500:NEXT:GOTO344
347 IFLEN(QZ$)<4THENPRINT"  NAME TO SHORT ":FORN=0TO1500:NEXT:GOTO344
348 GOTO4000
400 POKEV+28,2:J=0
410 FORN=PEEK(V+1)TO220:POKEV+1,N:POKEV+39,N:NEXT:X=X-1:POKEV+28,3
411 POKEV+0,PEEK(V+0)-15:POKE18424,168:FORN=0TO3000:NEXT
412 POKEV+28,2:POKEV+39,9:POKE18424,169:FORN=0TO3000:NEXT:POKEV+21,0
420 IFX=0THENPRINT"                         GAME OVER ":FORN=0TO4000:NEXT:GOTO341
500 PRINT"                          ONE MAN KILLED ":FORN=0TO3000:NEXT:GOTO5000
590 N=0:POKE18424,160:M1=160:M2=160
600 POKERS-2,32:POKERS-42,32:POKERS-82,32:POKERS-122,32:POKERS-162,32
601 IFN>2THENRETURN
602 FORK=0TO50:NEXT
610 POKERS-2,68:POKERS-42,64:POKERS-82,68:POKERS-122,64:POKERS-162,68
611 FORK=0TO50:NEXT
620 N=N+1:GOTO600
790 SD=149
800 POKEV+21,0:FORK=0TO7:POKE53280,K:POKE646,K
801 N=N+1
802 A$(0)="  YOU WON"
803 A$(1)="  SCORE +"
804 A$(2)="TIMEBONUS MAL 20"
805 A$(3)="FASTBONUS 200   "
806 IFN>49THENM=1
807 IFN>99THENM=2
808 IFN>149THENM=3
810 PRINT"                         "A$(M)
820 NEXT:IFN>199THENM=0:B=B+PA*20:B=B+200:GOTO341
821 IFPA<131ANDN>140THENM=0:B=B+PA*20:GOTO341
830 GOTO800
1000 PRINT"                                                          -  ";
1010 RETURN
1100 IFSP=0THENM1=160:M2=160:A=0:C=0:R=0
1110 RETURN
1112 IFPEEK(V+31)=1THENPOKEV+31,0:GOTO400
1113 IFPEEK(V+31)=3THENPOKEV+31,0:GOTO400
1114 POKEV+31,0:GOTO272
1120 IFPEEK(RS)<>66THENSP=1:C=-4:FO1=0
1121 RETURN
1124 IFPEEK(V+31)=1THENPOKERS-120,32:POKERS-121,32:POKERS-119,32:GOTO1128
1125 POKEV+31,0:RETURN
1128 POKERS-160,32:POKERS-161,32:POKERS-159,32:B=B+25:J=J+1:GOTO1125
3000 POKEV+32,0:POKEV+33,0:PRINT"  ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~";
3002 PRINT"~     ##                  ##        ~~~~~~~~~";
3004 PRINT"~     #-#                 #-#       ~~~~~~~~~";
3005 PRINT"~                                 ~~~~~~~~~~";
3006 PRINT"~                                 ~~~~~~~~~~";
3007 PRINT"~                O   O            ~~~~~~~~~~";
3008 PRINT"~~~      ~~|~~~~~~~~     ~~|~~~~~~~~~~~~";
3009 PRINT"~       ##    |    ~~~        |   ~~~~~~~~~~";
3010 PRINT"~       #-#   |    ~~~        |   ~   MEN   ~";
3011 PRINT"~            |    ~~~        |   ~~~~~~~~~~";
```

```
3012 PRINT"~            |   ~~~          |  ~          ~";
3013 PRINT"~            ~   ~~~          ~  ~~~~~~~~~~~~";
3014 PRINT"~~~~~      ~~~|~~~~~~|~     ~~~~~~~ ▮BONUS▮  ~";
3015 PRINT"~             |      |      ▮▮▮   ~~~~~~~~~~~";
3016 PRINT"~             |      |      ▮~▮   ~          ~";
3017 PRINT"~             |      |            ~~~~~~~~~~~";
3018 PRINT"~             |      |            ~~~~~~~~~~~";
3019 PRINT"~             ~      ~            ~~~~~~~~~~~";
3020 PRINT"~~~~~~~      ~|~~~~~~~~~~~|~~~~~~~~~~~~~~~~~~";
3021 PRINT"~    ▮▮▮       |  ~~~~~   |    ~~~~~~~~~~~~";
3022 PRINT"~    ▮~▮       |  ~~~~~   |    ~~~~~~~~~~~~";
3023 PRINT"~             |  ~~~~~   |    ~~~~~~~~~~~~";
3024 PRINT"~             |  ~~~~~   |    ~~~~~~~~~~~~";
3098 PRINT"~        O    ~  ~~~~~   ~    ~~~~~~~~~~~~";
3099 PRINT"~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~";
3100 POKE18407,64:POKE56295,9
3110 RETURN
4000 POKEV+32,0:POKEV+33,0:OP=0:PRINT"▮▮▮▮~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~"
4001 PRINT"▮|~~                              ~~~"
4002 PRINT"▮|~~ ▮      BLACK MOOR CASTLE      ▮ ~~~"
4003 PRINT"▮|~~                              ~~~"
4004 PRINT"▮|~~            ▮▮ COPYRIGHT▮       ~~~"
4005 PRINT"▮|~~                              ~~~"
4006 PRINT"▮|~~      ▮1984 BY JUERGEN PILOT▮    ~~~"
4007 PRINT"▮|~~                              ~~~"
4008 PRINT"▮|~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~"
4009 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~                  ~~~"
4010 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~  ▮HISCORE▮ VON▮  ~~~"
4011 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~                  ~~~"
4012 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~  ▮"OZ$":"
4013 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~                  ~~~"
4014 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~ ▮"HS
4015 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~                  ~~~"
4016 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~"
4017 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮LAST SCORE:"B
4100 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮~~~"
4101 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮|~~~"
4200 L$(3)="                                         PRESS FIRE TO START "
4210 L$(0)="                                         HOHLE DIR DIE SCHLUESSEL "
4215 L$(1)="                                         UND SUCHE DEN AUSGANG "
4216 L$(2)="                                         ACHTE AUF DEINEN BONUS "
4220 FORK=1TO60
4225 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";
4228 PRINT"▮"MID$(L$(OP),K,40)
4230 FORW=0TO100:NEXT
4231 IFPEEK(56320)=111THENB=0:G=223:H=215:J=0:X=3:POKEV+31,0:GOTO5000
4233 NEXT
4234 OP=OP+1:IFOP>3THENOP=0
4240 GOTO4220
5000 E=124589:E1=INT(4*RND(E))
5010 IFE1>3THENGOTO5000
5020 IFE1=0THENSDF=18329:GKI=18330:E=0
5030 IFE1=1THENSDF=17609:GKI=17610:E=1
5035 IFE1=2THENSDF=17849:GKI=17850:E=2
5036 IFE1=3THENSDF=18089:GKI=18090:E=3
5060 GOTO100
20000 REM **** ZEICHENSATS ****
20010 DATA255,213,85,85,85,85,85,213:REM SH.*
20012 DATA24,60,102,195,195,102,60,24:REM SH.A
20014 DATA130,130,130,170,170,130,130,130:REM SH.B
20016 DATA24,24,24,24,24,248,248,24:REM SH.C
20018 DATA255,95,87,87,87,87,87,95:REM SH.D
20019 DATA130,130,130,170,170,130,130,130:REM SH.B
```



Computerspiel: **„Jetset-Freddy"**

Ein sprungreiches Taktikspiel nach dem Motto: Erst kalkulieren, dann agieren!



Sie befinden sich auf „Cavernata", einer Insel im Mittelmeer. Sie haben ein riesiges Höhlensystem entdeckt und wollen es natürlich erforschen.

Ihre Aufgabe besteht darin, in jeder der sechs Höhlen eine bestimmte Anzahl von Gegenständen einzusammeln, um in die nächste zu gelangen. In jeder Höhle bedrohen „Jetset-Freddy" todbringende Gefahren. In drei der sechs Höhlen können Sie gegen Mauern springen und sie damit um einige Steine erleichtern, was aber zur Folge haben kann, daß Sie nicht mehr weiterkommen, weil Sie sich den Weg im wahrsten Sinne des Wortes verbaut haben.

In den restlichen drei Höhlen wird dagegen jeder Sprung gegen die Mauer mit dem Tod eines „Freddys" bestraft. Aber auch das Einsammeln eines Bonusses kann sich als Fehlgriff erweisen. Wenn derselbe zum Beispiel in eine Treppe eingebaut war, so ist diese nicht mehr zu besteigen. Zudem sind in jeder Höhle eine große Anzahl von Bomben deponiert, die Sie nur durch die Lösung von bestimmten Aufgaben (die auf dem Screen erscheinen) entschärfen können. Bei der Lösung der gestellten Aufgaben spielt der Zeitfaktor eine entscheidende Rolle, denn die Highscoreliste kann nur derjenige anführen, der für seine Lösungswege den geringsten Zeitaufwand benötigt. Für fortgeschrittene „Computer-Freaks" wird noch eine zweite Spielstufe angeboten, in der der Schwierigkeitsgrad wesentlich höher ist. Jetzt ist die Durchquerungszeit für jede Höhle begrenzt. Verliert „Jetset-Freddy" in einer der Höhlen sein Leben, so ist es kaum möglich, die verlorene Zeit noch aufzuholen, da wieder vom Ausgangspunkt vor der Höhle gestartet werden muß.

```
   1 REM *****************
   2 REM ***F R E D D Y***
   3 REM *** ©-1984 BY****
   4 REM *BERND SCHISSLER*
   5 REM *****************
   6 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PR
INT AT 7,8; INK 6;"BERND SCHISSL
ER";AT 10,11;"presents";AT 14,11
; INK 2; PAPER 6; FLASH 1;"*****
***";AT 15,11;"*FREDDY*";AT 16,1
1;"********": FLASH 0: GO SUB 30
00
   7 LET bed=0: LET hsc=41250: L
ET a$="BERND": INPUT "DEMO (j/n
) ?     ";c$: IF c$="j" THEN LET
prog=1000: LET zo=1: LET bed=1:
GO TO 3200
   8 LET bed=0: INPUT "IHR NAME 
BITTE :";n$: IF LEN n$>12 THEN G
O TO 8
   9 INPUT "SPIELSTUFE :";s$: IF
 CODE s$<>49 AND CODE s$<>50 OR
LEN s$>1 THEN GO TO 9
  10 LET h=0: LET unt=0: LET bo=
0: LET t=0: LET sc=0: BRIGHT 1
  11 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
  12 PRINT AT 0,0; INK 1; PAPER
7;"SAMMELN SIE DIE GEGENSTAENDE 
IN DEN HOEHLEN EIN,BIS SIE IN DI
E NAECHSTE KOMMEN !!
   ABER DAS IST LEICHTER GESAGT 
ALSGETAN,DENN  VIELE BOMBEN WART
EN NUR DARAUF,EXPLODIEREN Z.DUER
FENWENN ES IHNEN NICHT GELINGT,S
```

```
IE DURCH D.LOESEN EINER AUFGABE
ZU ENTSCHAERFEN !!
      "
  13 PRINT AT 10,12; INK 6; PAPE
R 2; FLASH 1;"ACHTUNG";AT 12,0;
INK 1; PAPER 7; FLASH 0;"IN DER
ERSTEN HOEHLE MUESSEN SIEDIE RAD
IOAKTIVEN STRAHLEN MIT   IHRER W
AFFE ABWEHREN !! EINE    BERUEHR
UNG KOSTET EIN LEBEN !!! ABER VO
RSICHT !! DIE STRAHLEN   ZERSTOE
REN DIE KRUEGE,WENN SIE  SIE VOR
 IHNEN ERREICHEN !!      "
  14 PRINT AT 19,0; PAPER 7; INK
 1;"WENN SIE EINE BESTIMMTE PUNK
T-  ZAHL ERREICHT HABEN, KOMMEN
SIE IN D.NAECHSTE SPALTE bzw HOE
HLE!"
  15 PRINT #0; INK 2; PAPER 0;"
    VIEL GLUECK, ";n$;" !!": RES
TORE 16: FOR g=1 TO 42: READ dau
er,hoehe: BEEP dauer,hoehe
  16 DATA .5,5,.5,5,.5,7,.75,4,.
25,5,.5,7,.5,9,.5,9,.5,10,.75,9,
.25,7,.5,5,.5,7,.5,5,.5,4,1,5,.5
,12,.5,12,.5,12,.75,12,.25,10,.5
,9,.5,10,.5,10,.5,10,.75,10,.25,
9,.5,7,.5,9,.25,10,.29,9,.25,7,.
25,5,.75,9,.25,10,.5,12,.25,14,.
125,12,.125,10,.5,9,.5,7,1.5,5:
NEXT g: PAUSE 750: GO SUB 2999:
GO SUB 1000
  17 BRIGHT 1: BORDER 0: PAPER 0
: INK 5: FLASH 0:
  19 INK 6: PRINT AT 0,7;"SCORE:
";sc: PRINT AT 0,22;"MEN :";me
  20 REM * ■ = GRAFIK B *
         * ■ = GRAFIK F *

         * ■ = GRAFIK D *
         * ■ = GRAFIK A *

         * ■ = GRAFIK C *
  21 PRINT AT 19,1; INK 6;"■";AT
 20,1; INK 6;"■"
  23 LET ri=1: LET ft=6: LET x=2
0: LET y=1
  25 LET yv=y: LET xv=x
  26 LET t=t+1: IF s$="2" AND t>
ts THEN GO TO 1485
  27 IF ATTR (x+1,y)=bombe THEN
GO TO 300
  30 IF bo=bos THEN BEEP .09,20:
 BEEP .09,-1: PRINT AT xs,ys;"✱"
: LET bo=0
  33 IF h=1 AND x=xs1 AND y=ys1
THEN BEEP .05,0: BEEP .09,-10: P
RINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LE
T y=ys2
  35 IF sc=scs THEN CLS : LET bo
=0: GO TO 1400
  38 REM * TASTATURABFRAGE *
  40 IF INKEY$="q" AND su=40 THE
N LET y1=0: LET xa=x: GO TO 210
  45 IF INKEY$="q" AND su=0 THEN
 LET y1=0: LET xa=x: GO TO 204
  50 IF INKEY$="w" THEN LET y1=3
: LET xa=x: GO TO 170+su
  55 IF INKEY$="o" THEN PRINT AT
 x,y; INK 6;"■": LET xa=x: GO TO
 80
  60 IF INKEY$="p" THEN PRINT AT
 x,y; INK 6;"■": LET xa=x: GO TO
 120
  65 GO TO 25
  75 REM * BEWEGUNG N. LINKS *
  80 LET y=y-1: IF yv<>y THEN PR
INT AT x,yv;" ";AT x-1,yv;" "
  83 LET ri=1
  86 IF ATTR (x,y)=bombe THEN GO
 TO 320
  89 IF ATTR (x,y)=bonus THEN LE
T bo=bo+1: GO SUB 450
  91 IF ATTR (x-1,y)=207 THEN FO
R g=25 TO 60: BEEP .01,g: NEXT g
: LET x=x-3: GO TO 98
  95 IF SCREEN$ (x,y)<>" " AND N
OT ATTR (x,y)=bonus THEN LET y=y
+1
  96 IF SCREEN$ (x-1,y)<>" " AND
 NOT ATTR (x-1,y)=bonus THEN LET
 y=y+1
  98 IF y<0 THEN LET y=0
 101 IF x>=21 THEN GO TO 300
 104 IF x>=xa+ft THEN GO TO 300
 107 PRINT AT x-1,y; INK 6;"■";A
T x,y; INK 6;"■"
 110 IF SCREEN$ (x+1,y)=" " THEN
 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ":
LET x=x+1: GO TO 101
 113 GO TO 25
 115 REM * BEWEGUNG N. RECHTS *
 120 LET y=y+1: IF yv<>y THEN PR
INT AT x,yv;" ";AT x-1,yv;" "
 123 LET ri=2
 126 IF ATTR (x,y)=bombe THEN GO
 TO 320
 129 IF ATTR (x,y)=bonus THEN LE
T bo=bo+1: GO SUB 450
 132 IF ATTR (x-1,y)=207 THEN FO
R g=25 TO 60: BEEP .01,g: NEXT g
: LET x=x-3: GO TO 138
 135 IF SCREEN$ (x,y)<>" " AND N
OT ATTR (x,y)=bonus THEN LET y=y
-1
 136 IF SCREEN$ (x-1,y)<>" " AND
 NOT ATTR (x-1,y)=bonus THEN LET
 y=y-1
 138 IF y>31 THEN LET y=31
 141 IF x>=21 THEN GO TO 300
 144 IF x>=xa+ft THEN GO TO 300
 147 PRINT AT x-1,y; INK 6;"■";A
T x,y; INK 6;"■"
 150 IF SCREEN$ (x+1,y)=" " THEN
 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ":
LET x=x+1: GO TO 141
 153 GO TO 25
 165 REM * SPRUNGSTEUERUNG *
 170 IF ri=1 THEN GO TO 192
 175 IF ri=2 THEN GO TO 180
 180 FOR g=1 TO 4
 183 IF SCREEN$ (x-2,y+g)<>" " T
HEN GO TO 300
 186 IF SCREEN$ (x-1,y+g)<>" " T
HEN GO TO 300
 189 NEXT g: GO TO 210
 192 FOR g=1 TO 4
 195 IF SCREEN$ (x-2,y-g)<>" " T
HEN GO TO 300
 198 IF SCREEN$ (x-1,y-g)<>" " T
HEN GO TO 300
 201 NEXT g: GO TO 210
 205 IF SCREEN$ (x-2,y+1)<>" " A
ND ri=2 AND NOT ATTR (x-2,y+1)=b
onus THEN GO TO 300
 207 IF SCREEN$ (x-2,y-1)<>" " A
ND ri=1 AND NOT ATTR (x-2,y-1)=b
onus THEN GO TO 300
 210 IF SCREEN$ (x-2,y)<>" " THE
N GO TO 300
 213 IF ATTR (x,y+1)=bombe AND r
i=2 THEN GO TO 300
 216 IF ATTR (x,y-1)=bombe AND r
i=1 THEN GO TO 300
 219 IF ri=1 AND ATTR (x-1,y-1)=
```

```
bonus THEN LET bo=bo+1: GO SUB 4
50
 222 IF ri=2 AND ATTR (x-1,y+1)=
bonus THEN LET bo=bo+1: GO SUB 4
50
 225 LET x=x-1
 228 IF ri=2 THEN LET y=y+1
 231 IF ri=1 THEN LET y=y-1: GO
TO 260
 237 IF xv<>x THEN PRINT AT xv-1
,y-1;" ";AT xv,y-1;" "
 240 IF y+y1>31 THEN LET y=31-y1
 243 IF x>=21 THEN GO TO 300
 246 IF x<=0 THEN GO TO 300
 249 IF x>=xa+ft THEN GO TO 300
 252 LET y=y+y1: PRINT AT x-1,y;
 INK 6;"■";AT x,y; INK 6;"■"
 255 IF SCREEN$ (x+1,y)=" " THEN
 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ":
LET y1=0: LET x=x+1: GO TO 243
 258 GO TO 25
 260 IF xv<>x THEN PRINT AT xv-1
,y+1;" ";AT xv,y+1;" "
 266 IF y-y1<0 THEN LET y=y1
 269 IF x<=0 THEN GO TO 300
 272 IF x>=xa+ft THEN GO TO 300
 275 IF x>=21 THEN GO TO 300
 278 LET y=y-y1: PRINT AT x-1,y;
 INK 6;"■";AT x,y; INK 6;"■"
 281 IF SCREEN$ (x+1,y)=" " THEN
 PRINT AT x-1,y;" ";AT x,y;" ":
LET x=x+1: LET y1=0: GO TO 269
 284 GO TO 25
 295 REM * REGELUNG D. ANZAHL
            DER MAENNCHEN       *
 300 FOR g=1 TO 5: BEEP .03,0: N
EXT g: BEEP .03,-5: BEEP .03,-8
 303 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;"
"
 306 LET me=me-1: PRINT AT 0,27;
me
 309 IF me=0 THEN GO TO 1480
 312 GO TO 17
 315 REM * BOMBENENTSCHAERFUNG *
 320 BEEP .05,0: BEEP .05,1: BEE
P .1,2: LET sd=INT (RND*5)+1
 323 IF sd=1 THEN GO TO 351
 324 IF sd=2 THEN GO TO 329
 325 IF sd=4 THEN GO TO 375
 326 IF sd=3 THEN GO TO 365
 327 IF sd=5 THEN GO TO 385
 329 LET ac=INT (RND*25)+1: LET
bc=INT (RND*5)+1: LET ec=INT (RN
D*10)
 332 LET fc=ac*bc+ec: LET gc=fc*
bc+ec: LET hc=gc*bc+ec
 335 PRINT AT 1,2; INK 2; FLASH
1;"GEBEN SIE x EIN !!": PRINT #0
;ac;" ; ";fc;" ; ";gc;" ; x  : x
=???"
 339 PAUSE 1000
 342 INPUT d$: IF CODE d$>57 OR
d$="" OR LEN d$>=4 THEN PRINT AT
 1,0;"                         ": G
O TO 300
 345 IF VAL d$<>hc THEN PRINT AT
 1,0;"                         ": G
O TO 300
 346 IF VAL d$=hc AND ri=1 THEN
BEEP .05,10: BEEP .05,20: BEEP .
05,30: PRINT AT x-1,y;"■";AT x,y
;"■";AT 1,0;"
 ": GO TO 25
 348 IF VAL d$=hc AND ri=2 THEN
BEEP .05,10: BEEP .05,20: BEEP .
05,30: PRINT AT x-1,y;"■";AT x,y
;"■";AT 1,0;"
 ": GO TO 25
 354 LET ac=INT (RND*5)+1: LET f
c=ac*ac: LET hc=fc*fc
 357 PRINT AT 1,2; INK 2; FLASH
1;"GEBEN SIE x EIN !!": PRINT #0
;ac;" ; ";fc;" ; ";"x  : x=???"
 358 PAUSE 1000
 360 GO TO 342
 365 LET ac=INT (RND*50): LET fc
=INT (RND*100): LET gc=INT (RND*
75): LET hc=ac+fc+gc
 368 PRINT AT 1,2; INK 2; FLASH
1;"BITTE SUMME EING.!": PRINT #0
;ac;" ; ";fc;" ; ";gc
 370 PAUSE 1000
 372 GO TO 342
 375 LET ac=INT (RND*100): LET f
c=INT (RND*50): LET gc=INT (RND*
75): LET hc=ac-fc-gc
 378 PRINT AT 1,2; INK 2; FLASH
1;"BITTE DIFF.EING.!": PRINT #0;
ac;" ; ";fc;" ; ";gc
 380 PAUSE 1000
 382 GO TO 342
 385 LET gc=0: LET ac=INT (RND*4
)+1
 387 PRINT #0; INK 2; FLASH 1;"B
ITTE ZAHL V. 1-4 EING.(3 VERS.)"
: PAUSE 0
 390 LET gc=gc+1: INPUT f$: IF C
ODE f$>57 OR f$="" OR LEN f$>=4
THEN PRINT AT 1,0;"
               ": GO TO 300
 391 IF gc=3 AND NOT VAL f$=ac T
HEN GO TO 300
 392 IF VAL f$<>ac THEN GO TO 39
0
 393 IF VAL f$=ac AND ri=1 THEN
BEEP .05,10: BEEP .05,20: BEEP .
05,30: PRINT AT x-1,y;"■";AT x,y
;"■": GO TO 25
 394 IF VAL f$=ac AND ri=2 THEN
BEEP .05,10: BEEP .05,20: BEEP .
05,30: PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y
;"■";AT x,y;"■": GO TO 25
 445 REM * PUNKTEZAEHLROUTINE *
 450 BEEP .05,-5: BEEP .05,20: B
EEP .05,35
 455 LET sc=sc+500: PRINT AT 0,1
3;sc
 460 RETURN
 995 REM * 1.HOEHLE *
 996 REM * ■ = GRAFIK 5 *
1000 INK 6: BORDER 0: PAPER 0: C
LS : LET schuesse=50: LET sc=0:
LET me=5: LET e=30: LET x=2: LET
 y=2: IF s$="2" THEN LET schuess
e=32
1001 LET k=1: LET c=0: LET sc1=1
600: FOR g=1 TO 5: LET c=c+4: FO
R k=1 TO 3: PRINT AT c-1,RND*24;
 INK 5;"■": NEXT k: PRINT AT c,0
; INK 4;"████████████████████████
████████": NEXT g
1002 PRINT AT 0,1;"SCORE: ";sc;A
T 0,14;"SHOOT : ";schuesse;"  ME
N: ";me
1003 PRINT AT x,y; INK 3;"■";AT
x-1,y;"■"
1004 BEEP .0075,20: PRINT AT x,e
; INK 6;"-": GO SUB 1050
1005 IF bed=1 THEN PRINT #0;"
      1.HOEHLE          TASTE": PA
USE 1000: LET zo=2: LET prog=120
0: GO TO 3200
1008 IF INKEY$="o" THEN PRINT AT
 x,y;"■": GO SUB 1020
```



```
1009 IF INKEY$="p" THEN PRINT AT
 x,y;"▒": GO SUB 1030
1012 IF INKEY$="9" THEN LET sw=1
00: GO SUB 1075
1013 IF INKEY$="1" THEN LET sw=2
0: GO SUB 1075
1016 IF ATTR (x+1,y)=69 THEN BEE
P .05,-5: BEEP .05,20: BEEP .05,
35: LET sc=sc+500: PRINT AT 0,7;
"     ";AT 0,7;sc: PRINT AT x+1,y
;" ": IF sc>=8000 THEN CLS : LET
 sc=8000: GO TO 1400
1017 IF sc>sc1 THEN LET x=x+4: L
ET sc1=sc1+1600: GO TO 1003
1018 GO TO 1003
1020 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;"
 ": LET y=y-1
1022 IF y<=0 THEN LET y=0
1025 IF y>=30 THEN LET y=30
1029 RETURN
1030 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;"
 ": LET y=y+1
1039 RETURN
1050 LET e=e-1
1051 IF ATTR (x,e)=67 OR ATTR (x
,e-1)=67 THEN BEEP .05,20: BEEP
.05,-20: LET me=me-1: PRINT AT 0
,31;me: FOR g=e TO 30: PRINT AT
x,g;" ": NEXT g: LET e=30: IF me
=0 THEN GO TO 1480
1052 IF ATTR (x+1,e)=69 THEN BEE
P .05,5: BEEP .05,30: BEEP .05,4
5: PRINT AT x+1,e;" "
1053 IF e<=0 THEN LET e=30
1060 RETURN
1075 IF schuesse=0 THEN RETURN
1080 LET schuesse=schuesse-1: PR
INT AT 0,21;" ";schuesse;" ";AT
x,e;"*": IF y*8+sw+10>=245 THEN
LET sw=248-(y*8+10)
1083 BEEP .09,40: BEEP .05,-10:
PLOT y*8+10,x*8-171: DRAW INK 6;
sw,0
1084 IF SCREEN$ (x,(y*8+10+sw)/8
)="*" THEN LET sc=sc+100: PRINT
AT 0,7;"     ";AT 0,7;sc: FOR g=e
 TO 30: BEEP .02,-15: PRINT AT x
,g;" ": NEXT g: LET e=30: IF sc>
sc1 THEN LET sc1=sc1+1600: LET x
=x+4: GO TO 1003
1085 IF sc>=8000 THEN CLS : LET
sc=8000: GO TO 1400
1086 PLOT y*8+10,x*8-171: DRAW I
NK 0;sw,0
1090 RETURN
1195 REM * 2.HOEHLE *
1196 REM * ▒ = GRAFIK K *
         * ♠ = GRAFIK G *
         * ♤ = GRAFIK N *
         * ▲ = GRAFIK L *
         * ▮ = GRAFIK M *
1200 LET ts=300: LET xs1=-1: LET
 ys1=-1: LET unt=30: LET xs=6: L
ET ys=26: LET scs=14000: LET bos
=8: LET su=40: LET bombe=198: LE
T bonus=68: INK 5: PRINT AT 21,0
;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒"
1202 PRINT AT 20,5;"▒▒"
1204 PRINT AT 19,6;"▒"
1206 PRINT AT 18,0;" ▒      ▒▒
▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒"
1208 PRINT AT 17,27;"▒▒▒▒";AT 16
,0;"    ▒▒
▒▒▒"
1210 PRINT AT 15,0;"   ▒
    ▒▒        ▒▒";AT 14,0;"▒
   ▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒      ▒▒▒"
1212 PRINT AT 13,14;"▒";AT 12,14
;"▒"
1214 PRINT AT 11,12;"▒▒▒▒▒    ▒▒
▒▒";AT 10,0;"▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒
▒    ▒▒▒"
1216 PRINT AT 9,0;"▒▒▒▒";AT 8,0;
"▒▒▒";AT 7,0;"▒▒       ▒   ▒▒▒
  ▒▒"
1218 PRINT AT 6,5;"▒▒▒
▒▒▒▒    ▒▒▒▒"
1220 PRINT AT 5,28;"▒▒▒";AT 4,29
;"▒▒"
1222 PRINT AT 3,0;"▒         ▒▒
▒▒    ▒▒";AT 2,0;"   ▒▒▒▒▒▒
 ▒▒▒▒▒▒▒▒"
1223 FLASH 1: PAPER 1: INK 7: PR
INT AT 12,14;"▲";AT 13,14;"▮"
1224 INK 6: PAPER 0: FLASH 1: PR
INT AT 17,8;"♠";AT 17,16;"♠";AT
17,22;"♠";AT 13,7;"♠";AT 13,16;"
♠";AT 10,24;"♠"
1225 PRINT AT 9,29;"♠";AT 9,9;"♠
";AT 6,14;"♠";AT 3,30;"♠"
1226 INK 4: FLASH 0: PAPER 0: PR
INT AT 19,6;"♤";AT 16,28;"♤";AT
15,3;"♤";AT 14,22;"♤";AT 13,12;"
♤";AT 10,15;"♤";AT 9,30;"♤"
1227 PRINT AT 9,3;"♤";AT 6,0;"♤"
;AT 5,6;"♤";AT 5,28;"♤";AT 2,24;
"♤";AT 1,6;"♤": IF bed=1 THEN PA
USE 1000: LET zo=3: LET prog=123
0: GO TO 3200
1228 GO TO 17
1229 REM * 3.HOEHLE *
         * W = GRAFIK J *
         * C = GRAFIK I *
         * ♤ = GRAFIK H *
1230 LET ts=470: LET xs1=-1: LET
 ys1=-1: LET unt=50: LET xs=11:
LET ys=17: LET scs=20000: LET bo
s=9: LET su=0: LET bombe=198: LE
T bonus=77: INK 2
1231 PRINT AT 21,0;"WWWWWWWWWWW
   WW    WWW";AT 20,6;"W
 W   W    WWWWWWWWW";AT 19,10;"WWWWW
W       WW";AT 18,1;"W";AT 1
7,22;"WWWW      WW"
1232 PRINT AT 16,11;"W      W";
AT 15,7;"WWWW     WW";AT 14,0;"WW"
;AT 13,0;"WWWW
WW"
1234 PRINT AT 12,0;"W
   W         WWW";AT 11,0;"W
     WWW       WW";AT 10,0;"WWW
  W";AT 9,0;"W    W    WWW
  W    WWW"
1236 PRINT AT 8,0;"W          W
     WWW";AT 7,0;"WW        WWWW
 WWW";AT 6,0;"W              W";AT
5,0;"W        W";AT 4,0;"WWWW
     WWW  WWWW"
1238 PRINT AT 3,0;"WWW
      WWWW";AT 2,0;"WW
W"
1240 FLASH 1: PAPER 1: INK 7: PR
INT AT 13,14;"▲";AT 14,14;"▮";AT
 11,1;"▲";AT 12,1;"▮";AT 7,8;"▲"
;AT 8,8;"▮";AT 10,30;"▲";AT 11,3
0;"▮"
1241 FLASH 1: PAPER 0: INK 6: PR
INT AT 5,9;"C";AT 10,15;"C";AT 1
1,21;"C";AT 18,13;"C"
1242 PRINT AT 7,20;"C";AT 12,2;"
C";AT 3,16;"C";AT 16,30;"C";AT 1
6,23;"C";AT 20,3;"C"
1244 INK 5: FLASH 0: PAPER 1: PR
```

```
INT AT 1,0;"◆";AT 2,29;"◆";AT 3,
22;"◆";AT 3,17;"◆"
1245 PRINT AT 9,3;"◆";AT 5,11;"◆
";AT 6,15;"◆";AT 8,28;"◆"
1246 PRINT AT 11,20;"◆";AT 14,7;
"◆";AT 16,22;"◆";AT 18,28;"◆";AT
 18,14;"◆";AT 20,5;"◆◆": IF bed=
1 THEN PAUSE 1000: LET zo=4: LET
 prog=1250: GO TO 3200
1247 GO TO 17
1248 REM * 4.HOEHLE *
1249 REM * Ψ = GRAFIK D *
         * ⊸ = GRAFIK E *
1250 LET ts=750:: LET unt=100: L
ET scs=27000: LET bos=20: LET xs
1=-1: LET ys1=-1: LET su=40: LET
 bombe=214: LET bonus=78: INK 5:
 PRINT AT 21,0;"ΨΨΨΨΨΨ";AT 20,11;
"ΨΨΨΨ";AT 19,16;"ΨΨ     ΨΨΨΨ";AT 18,
0;"ΨΨΨΨΨΨ                          ΨΨ
ΨΨΨ"
1252 PRINT AT 16,29;"ΨΨΨΨ";AT 15,
18;"ΨΨΨΨ                   ΨΨΨ";AT 14,0;"ΨΨΨ
    ΨΨΨ                       ΨΨΨ";AT 10,
0;"ΨΨΨΨΨΨ    Ψ   ΨΨΨΨ         ΨΨΨΨΨ
ΨΨΨ";AT 6,0;"ΨΨΨΨ        ΨΨΨ     ΨΨΨ   ΨΨΨΨΨ
";AT 2,0;"ΨΨΨΨΨΨ     ΨΨΨΨ      ΨΨΨ    ΨΨΨΨ
ΨΨΨ      ΨΨΨ"
1254 LET y=5: LET x=21
1256 PRINT AT x,y;"Ψ": IF x<19 T
HEN LET do=do+1
1257 IF x=19 THEN PRINT AT x,y;"
ΨΨ": LET do=0: LET y=y+1
1258 IF x<=19 THEN GO SUB 1264
1259 LET y=y+1: LET x=x-1
1260 IF x<3 THEN GO SUB 1266
1262 GO TO 1256
1264 IF do=4 THEN PRINT AT x,y;;
"ΨΨ": LET y=y+1: LET do=0
1265 RETURN
1266 FLASH 1: PAPER 2: INK 6: LE
T a1=17: LET a2=8
1268 FOR g=1 TO 5: PRINT AT a1+1
,a2;"●"
1270 LET a1=a1-4: LET a2=a2+5
1272 NEXT g
1274 PRINT AT 5,6;"●": PRINT AT
9,3;"●": PRINT AT 9,25;"●": PRIN
T AT 13,25;"●"
1276: PRINT AT 17,2;"●": PRINT A
T 18,23;"●": PRINT AT 19,13;"●"
1278 FLASH 0: INK 6: PAPER 1: PR
INT AT 1,9;"⊸";AT 1,20;"⊸";AT 3,
26;"⊸";AT 5,16;"⊸";AT 5,1;"⊸";AT
 9,2;"⊸";AT 9,20;"⊸"
1280 PRINT AT 9,30;"⊸";AT 11,16;
"⊸";AT 13,1;"⊸";AT 14,19;"⊸";AT
14,31;"⊸";AT 16,11;"⊸";AT 17,1;"
⊸";AT 17,28;"⊸";AT 18,22;"⊸": IF
 bed=1 THEN PAUSE 1000: LET prog
=1300: LET zo=5: GO TO 3200
1282 GO TO 17
1295 REM * 5.HOEHLE *
1296 REM * ▓ = GRAFIK P *
         * ● = GRAFIK Q *
1300 LET h=1: LET ts=990: LET xs
1=3: LET ys1=26: LET ys2=5: LET
unt=127: LET scs=37500: LET bos=
-1: LET su=0: LET bombe=206: LET
 bonus=68: INK 3: PRINT AT 21,0;
"▓▓▓▓▓▓▓▓                   ▓▓▓▓▓   ▓";AT 2
0,25;"▓";AT 19,9;"▓▓▓
      ▓▓▓▓▓";AT 18,1;"▓";AT 18,3;"
▓     ▓▓▓▓";AT 17,3;"▓
▓     ▓▓▓▓▓▓▓";AT 16,3;"▓           ▓▓▓▓
       ▓                 ▓▓▓"
1302 PRINT AT 15,0;"▓▓▓▓▓▓▓▓
▓           ▓▓▓▓▓▓▓";AT 14,3;"▓
  ▓ ▓▓▓       ▓▓▓▓";AT 13,3;"▓
▓                   ▓";AT 12,2;"▓▓▓▓▓         ▓
                    ▓▓▓"
1304 PRINT AT 11,8;"▓▓▓▓▓▓▓ ▓
 ▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓";AT 10,12;"▓       ▓
 ▓";AT 9,3;"▓                    ▓"
;AT 8,3;"▓  ▓   ▓▓▓▓▓      ▓
    ▓▓▓";AT 7,3;"▓                ▓
▓ ▓        ▓▓▓▓"
1306 PRINT AT 6,0;"▓▓▓▓
       ▓";AT 5,0;"▓                ▓
         ▓";AT 4,5;"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
 ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";AT 3,11;"▓▓ ▓▓▓   ▓
       ▓▓▓▓▓▓";AT 2,11;"▓▓▓      ▓"
;AT 2,22;"▓"
1308 INK 6: FLASH 1: PAPER 1: PR
INT AT 20,2;"☾";AT 20,17;"☾";AT
18,30;"☾";AT 16,19;"☾";AT 11,3;"
☾"
1310 PRINT AT 10,10;"☾";AT 10,25
;"☾";AT 3,9;"☾";AT 3,24;"☾";AT 2
,29;"☾"
1312 INK 4: PAPER 0: FLASH 0: PR
INT AT 20,5;"♠";AT 20,19;"♠";AT
17,13;"♠";AT 16,20;"♠";AT 15,9;"
♠"
1314 PRINT AT 15,28;"♠";AT 14,0;
"♠";AT 14,24;"♠";AT 13,14;"♠";AT
 9,19;"♠"
1316 PRINT AT 7,10;"♠";AT 7,14;"
♠";AT 7,30;"♠";AT 5,1;"♠";AT 3,1
0;"♠";AT 3,6;"♠"
1318 PRINT AT 3,20;"♠";AT 3,23;"
♠";AT 3,26;"♠";AT 2,14;"♠";AT 2,
30;"♠"
1320 FLASH 1: PAPER 1: INK 7: PR
INT AT 17,10;"▲";AT 18,10;"▌";AT
 17,31;"▲";AT 18,31;"▌";AT 13,2;
"▲";AT 14,2;"▌"
1322 PRINT AT 13,4;"▲";AT 14,4;"
▌";AT 13,22;"▲";AT 14,22;"▌";AT
9,11;"▲";AT 10,11;"▌"
1323 PRINT AT 9,31;"▲";AT 10,31;
"▌";AT 5,19;"▲";AT 6,19;"▌";AT 5
,25;"▲";AT 6,25;"▌": IF bed=1 TH
EN PAUSE 1000: FLASH 0: LET zo=6
: LET prog=1327: GO TO 3200
1324 GO TO 17
1325 REM * 6.HOEHLE *
1326 REM * ※ = GRAFIK R *
         * ♦ = GRAFIK S *
1327 INK 4: LET h=1: LET ts=1250
: LET xs1=15: LET ys1=14: LET ys
2=5: LET unt=300: LET ys=7: LET
xs=18: LET scs=48500: LET bos=19
: LET su=0: LET bombe=214: LET b
onus=69: PRINT AT 21,1;"※      ※※
※※        ※※※       ※";AT 20,1
3;"※  ※※";AT 19,18;"※";AT 18,1;"
※";AT 18,6;"※          ※※※";A
T 17,6;"※";AT 16,9;"※※    ※※";AT 1
6,30;"※※";AT 15,0;"※※
       ※※ ※"
1328 PRINT AT 14,18;"※※";AT 12,1
;"※※※";AT 11,11;"※       ※
 ※※※※";AT 9,3;"※※※";AT 8,0;"※"
;AT 6,25;"※ ※※"
1329 PRINT AT 7,15;"※※              ※"
;AT 6,4;"※※※※     ※
;AT 5,25;"※       ※※";AT 4,23;"※※※
";AT 3,1;"※※※※※※※※";AT 2,5;"※"
AT 2,31;"※";AT 1,5;"※";AT 1,24;"
※※"
1330 INK 3: LET x1=21: LET y1=2:
 LET a=1
```

```
1332 PRINT AT x1,y1;"✱": LET x1=
x1-1: LET y1=y1+1: LET a=a+1
1334 IF a=3 THEN PRINT AT x1,y1;
"✱": LET a=0: LET y1=y1+1: LET
x1=x1-3
1335 IF x1<4 THEN GO TO 1338
1336 GO TO 1332
1338 LET x1=21: LET y1=30: LET a
=1
1340 PRINT AT x1,y1;"✱": LET x1=
x1-1: LET y1=y1-1: LET a=a+1
1342 IF a=3 THEN PRINT AT x1,y1-
1;"✱": LET a=0: LET y1=y1-1: LE
T x1=x1-3
1344 IF x1<4 THEN GO TO 1350
1346 GO TO 1340
1350 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 1,
31;"♥";AT 2,2;"♥";AT 2,6;"♥";AT
3,14;"♥";AT 3,18;"♥";AT 3,25;"♥"
1352 PRINT AT 6,17;"♥";AT 7,29;"
♥";AT 7,0;"♥";AT 8,3;"♥";AT 8,10
;"♥";AT 8,21;"♥"
1354 PRINT AT 10,11;"♥";AT 10,21
;"♥";AT 10,28;"♥";AT 11,0;"♥";AT
 11,4;"♥";AT 13,8;"♥"
1356 PRINT AT 13,19;"♥";AT 14,0;
"♥";AT 14,26;"♥";AT 15,9;"♥";AT
15,14;"♥";AT 15,31;"♥"
1358 PRINT AT 17,20;"♥";AT 20,7;
"♥";AT 20,25;"♥"
1360 INK 6: PAPER 2: FLASH 1: PR
INT AT 2,3;"●";AT 2,8;"●";AT 3,2
4;"●";AT 5,6;"●";AT 8,4;"●"
1362 PRINT AT 10,16;"●";AT 10,29
;"●";AT 11,3;"●";AT 14,21;"●";A
T 17,21;"●";AT 20,8;"●"
1364 PAPER 1: INK 7: PRINT AT 3,
31;"▲";AT 4,31;"▮";AT 4,4;"▲";AT
 5,4;"▮";AT 4,18;"▲";AT 5,18;"▮"
;AT 5,13;"▲";AT 6,13;"▮";AT 5,19
;"▲";AT 6,19;"▮"
1366 PRINT AT 11,9;"▲";AT 12,9;"
▮";AT 11,23;"▲";AT 12,23;"▮";AT
17,5;"▲";AT 18,5;"▮";AT 17,27;"▲
";AT 18,27;"▮";AT 19,6;"▲";AT 20
,6;"▮"
1367 IF bed=1 THEN FLASH 0: PAUS
E 1000: GO TO 8
1368 GO TO 17
1400 IF unt=300 THEN GO TO 1500
1402 IF unt>5 THEN PRINT AT 3,6;
 INK 5;"BENOETIGTE ZEIT :";t
1403 PRINT AT 10,6; INK 6; PAPER
 2; FLASH 1;"GUT GEMACHT, ";n$:
FLASH 0: PRINT AT 15,0;"SIE HABE
N DIESE HOEHLE GEPACKT, ABER DIE
 NAECHSTE WARTET SCHON !": RESTO
RE 1410: FOR g=1 TO 43: READ dau
er,hoehe
1405 BEEP dauer,hoehe
1410 DATA .5,6,.25,9,.25,9,.25,6
,.25,6,.5,9,.25,7,.25,7,.25,7,.2
5,4,.5,1,.5,-3,.5,2,.25,2,.5,6,.
5,6,.25,2,.25,4,.25,4,.5,2,.25,6
,1,9
1411 DATA .5,6,.25,9,.25,9,.25,6
,.25,6,.5,9,.25,7,.25,7,.25,7,.2
5,4,.5,1,.5,-3,.5,2,.25,2,.5,6,.
5,6,.25,2,.24,4,.25,4,.5,4,1,2
1415 NEXT g: CLS : GO TO 1200+un
t
1480 IF me=0 THEN CLS : PRINT AT
 9,0; INK 6;"GRUND :SIE HABEN NO
CH 0 FREDDIES"
1485 IF me<>0 THEN CLS : PRINT A
T 9,0; INK 6;"GRUND :SIE HABEN N
OCH 0 SEC.ZEIT"
1490 PRINT AT 6,6; INK 3;"DAS WA
R's, ";n$;" !!"
1495 PRINT AT 12,0; INK 4;"NUN W
OLLEN WIR MAL SEHEN,OB SIE DEN A
LTEN HIGHSCORE EINGESTELLT HABEN
 ODER OB SIE KNAPP DARAN  VORBE
IGERAUSCHT SIND !!": PAUSE 500
1500 CLS : LET esc=sc-t*2: INK 6
: PAPER 1: BORDER 1: CLS : PRINT
 AT 1,8;"GESAMTPUNKTZAHL";AT 3,1
4; INK 7; PAPER 0; FLASH 1;esc
1501 IF esc>=hsc THEN LET a$=n$:
 LET j=2: LET hsc=esc: GO TO 150
3
1502 IF esc<hsc THEN LET j=7: GO
 TO 1503
1503 PRINT AT 5,5;"DER HIGHSCORE
 WIRD VON ";AT 6,14; INK 5; FLAS
H 1;a$;AT 7,5; INK 6; FLASH 0;"M
IT ";hsc;" P. GEHALTEN !!": GO T
O 1503+j
1505 PRINT AT 10,2; INK 6; PAPER
 2; FLASH 1;"HERZL.GLUECKWUNSCH,
 ";n$;AT 12,0; PAPER 1; FLASH 0;
"SIE HABEN EINE SUPER-PUNKTZAHL
 ERREICHT UND WERDEN DAMIT IN
 DER HIGHSCORELISTE VEREWIGT   "
1507 GO TO 1512
1510 PRINT AT 10,7; INK 6; PAPER
 2; FLASH 1;"SCHADE, ";n$;AT 12,
0; PAPER 1; FLASH 0;"ES IST IHNE
N LEIDER NICHT        GELUNGEN,DE
N HIGHSCORE ZU        KNACKEN !
                      ABER LASSEN
 SIE DEN KOPF NICHT   HAENGEN !!
                      VERSUCHEN S
IE ES LIEBER NOCH-    EINMAL !!!"
1512 RESTORE 1515: FOR g=1 TO 73
: READ dauer,hoehe
1514 BEEP dauer,hoehe
1515 DATA .75,2,.25,4,.5,6,.5,4,
.5,7,.5,6,.25,4,.25,1,.5,2,.5,11
,.5,9,.5,7,.5,6,.5,4,.25,6,.25,2
,1,9,.75,2,.25,4,.5,6,.5,4,.5,7,
.5,6,.25,4,.25,1,.5,2,.5,11,.5,9
,.5,7,.5,6,.5,4,.25,6,.25,2,1,9,
.5,4,.5,6,.25,4,.25,1,.5,-3,.5,7
,.5,6,.25,4,.25,1,.5,-3,.5,9,.5,
7
1516 DATA .75,6,.25,6,.5,8,.25,8
,.25,9,1,9,.75,14,.25,13,.25,13,
.25,11,.5,9,.75,11,.25,9,.25,9,.
25,7,.5,6,.75,4,.125,6,.125,7,.2
5,9,.25,11,.25,7,.25,4,.5,2,.25,
6,.25,4,1,2
1517 NEXT g
1518 PRINT AT 20,0; INK 7;"WENN
SIE NOCHEINMAL SPIELEN      WOLLE
N,DRUECKEN SIE BITTE <<s>>"
1520 IF INKEY$="s" THEN GO TO 8
1522 IF INKEY$<>"s" THEN GO TO 1
518
2995 REM * DEFINIEREN D. UDG's *
2999 CLS : PRINT AT 5,9; INK 2;"
TASTENBELEGUNG";AT 8,6; INK 5;"R
ECHTS - p";AT 8,19;"LINKS - o";A
T 12,6;"WEITER SPRUNG - w";AT 14
,6;"KURZER SPRUNG - q";AT 17,6;"
WEITER SCHUSS - 9";AT 19,6;"KURZ
ER SCHUSS - 1": PAUSE 500: RETUR
N
3000 RESTORE 3010: FOR i=USR "▼"
 TO USR "T"-1: READ s: POKE i,s:
 NEXT i
3010 DATA 254,126,126,60,24,24,5
6,120
```




```
3030 DATA 63,60,56,62,60,24,60,1
26
3050 DATA 127,126,126,24,36,66,9
9,119
3070 DATA 252,60,28,124,60,24,60
,126
3090 DATA 0,0,96,159,147,96,0,0
3100 DATA 127,254,126,60,24,24,2
8,30
3101 DATA 16,16,16,124,254,254,2
54,124
3102 DATA 8,28,54,99,54,28,8,0
3104 DATA 31,127,252,248,224,248
,124,63
3105 DATA 153,153,153,255,255,82
,82,82
3106 DATA 146,109,146,129,66,36,
66,165
3107 DATA 0,0,16,24,60,126,255,6
0
3108 DATA 60,60,60,60,60,60,126,
126
3109 DATA 0,24,36,66,195,126,60,
60
3110 DATA 170,170,168,168,40,40,
16,16
3111 DATA 219,219,255,109,109,25
5,182,182
3112 DATA 8,20,42,65,255,255,126
,60
3113 DATA 85,231,36,24,255,24,36
,231
3114 DATA 16,56,249,187,190,252,
56,56
3116 RETURN
3200 PAPER 0: CLS : LET s$="1":
PRINT #0;"            ";zo;".HOEH
LE        TASTE ": GO TO prog
```

+++Neues+++Neues+++Neues+++Neues+++Neues+++Neues+++

von Seite 4

Im Folgenden möchte ich zuerst die Möglichkeiten des SM-Kit/B beschreiben. Es sei vornweg bemerkt, daß alle anfallenden Ausgaben (auch eine Hardcopy von beliebigen Zeilenbereichen des Bildschirmes ist möglich!) durch einen einfachen Befehl auf beliebige Pheripheriegeräte (wohl meistens Drucker) geleitet werden können.

Die erste Funktion des SM-Kit/B, die ich beschreiben möchte, ist die automatische Zeilennumerierung. Diese Funktion braucht keinen Befehl, sie ist immer da. Man beginnt mit einer Zeilennummer lediglich in der zweiten Spalte des Bildschirmes und schon wird, nach Übernahme dieser Zeile in den Speicher durch Drücken der RETURN-Taste, die nächste Zeilennummer vorgegeben. Die Schrittweite der Zeilennummern richtet sich dabei nach den schon im Speicher vorhandenen Zeilen. (Das auch Vorsorge gegen ein Überschreiben schon vorhandener Zeilen oder gegen andere Fehlerquellen getroffen wurde, braucht wohl nicht mehr erwähnt zu werden.)

Eine weitere dieser, auch ohne Befehl vorhandenen Funktionen ist die sogenannte HELP-Funktion. Tritt während des Programmlaufes ein Fehler auf, welcher zum Programmabbruch führt, so wird automatisch die fehlerhafte Zeile gelistet und der Cursor auf die verdächtige Stelle gesetzt. Obwohl durch die Funktion nicht alle Fehler auf Anhieb erkannt werden können (man denke an Folgefehler oder Fehler in DATA-Zeilen, wobei dann die entsprechende READ-Anweisung gelistet würde), ist sie doch ein wichtiges Hilfsmittel zur Fehlersuche.

Die übrigen SM-Funktionen werden über einfache Befehle aufgerufen. Das Charakteristische an diesen Befehlen ist der Punkt in der ersten Spalte des Bildschirmes, z. B. kann man mit '.D' (= Delete) beliebige Zeilen (-bereiche) löschen. Außer Delete kann man noch folgende Möglichkeiten des Kits nützen:

'.N' (= Renumber). Dies ist die leistungsfähigste Renumberroutine, welche ich bisher erlebt habe. Man gibt hinter dem Befehlswort wie gewohnt eine Anfangszeilennummer und eine Schrittweite an. Daß dieser Befehl bei der Umnumerierung auch die Zeilennummern hinter GOTO, GOSUB usw. beachtet, gehört ja schon zur Normalausstattung eines guten Programmes. Aber hier wird zusätzlich die Möglichkeit geboten, einen Zeilenbereich anzugeben, auf welchen allein dann der Renumberbefehl wirkt, während die anderen Zeilen ihre Nummern behalten. So ist es möglich, ganze Programmblöcke mit einem Befehl an andere Stellen des Programmes zu verschieben. Auch hier sind wie bei der automatischen Zeilennummervorgabe zahlreiche Schutzfunktionen gegen mögliche Fehlerquellen eingebaut!

'.F' (= Find) gestattet es, den gesamten Programmtext (oder auch nur beliebige Zeilenbereiche) nach einzelnen Zeichen, ganzen Wörtern und Texten, BASIC-Befehlsworten und Variablen aller Art zu durchsuchen. Alle Zeilen, in denen das Gesuchte vorkommt werden auf dem Bildschirm gelistet und sind leicht einzusehen und gegebenenfalls zu korrigieren.

'.V' (= Dump) gibt die Inhalte von Variablen nach einem Programmlauf aus. Dabei werden nicht nur wie gewöhnlich die Inhalte der einfachen, sondern auf Wunsch auch die der indizierten Variablen (-felder) ausgegeben.

'.R' oder '.G' (= Trace) gestattet einen überwachten Lauf des Programmes. ('.R' entspricht einem Kaltstart mit RUN, '.G' einem Warmstart mit GOTO). Hierbei werden alle Programmzeilen während ihrer Abarbeitung durch den BASIC-Interpreter auf dem Bildschirm angezeigt, so daß leicht zu erkennen ist, an welchen Stellen das Programm noch nicht wie gewünscht arbeitet. Zu dem Komfort, den SM-Kit 64 bietet, gehört es, daß sich diese Funktion auch erst ab einer bestimmten Zeile an- bzw. von einer bestimmten Zeile ab ausschalten läßt und daß man sich auf Wunsch beliebige Variableninhalte und deren Änderung während der Abarbeitung des Programmes auf dem Bildschirm anzeigen lassen kann.

Nun noch ein paar Worte zu den im SM-Kit/B implementierten Floppy-Befehlen. (Nicht die des SM-Kit/F!). Zu diesen Befehlen ist zu sagen, daß die Gerätenummer 8 softwaremäßig fest eingestellt ist, so daß der Zusatz ',8' jeweils entfallen kann. Durch einen POKE-Befehl ist jedoch ein Abändern dieser Gerätenummer möglich, so daß dieses Programm auch für Datasettenbenutzer seinen Reiz nicht verliert.

'.e' ist das Kommandozeichen für Floppybefehle. Ohne Zusätze liest dieser Befehl den Fehlerkanal der Floppy und gibt das Resultat auf dem Bildschirm aus. Man kann dem Klammeraffen aber auch beliebige Befehle folgen lassen (z. B. Formatier- oder Scratchbefehle). Damit erspart man sich das lästige Öffnen und Schließen eines Kanals zur Floppy. Aber damit nicht genug. Durch '.e$' wird das Directory der Diskette geladen und auf

dem Bildschirm (oder einem anderen Ausgabegerät!) angezeigt, natürlich ohne daß ein im Speicher befindliches Programm davon beeinflußt wird.
Um Programme zu laden, stehen gleich drei Befehle zur Verfügung, welche sich in ihrer Wirkungsweise etwas unterscheiden.
'.L' lädt ein Programm von Diskette und entspricht dem normalen LOAD-Befehl.
'.A' hängt ein Programm von Diskette an ein im Speicher befindliches an. (= Append)
'.M' vermischt die Zeilen eines Programmes von Diskette mit den Zeilen eines im Speicher befindlichen Programmes (= Merge).
Alle drei Befehle sind sowohl auf ganze Programme wie auch auf bestimmte Zeilenbereiche eines Programmes anwendbar.
Zum Abspeichern dient der Befehl '.S', welcher auf ganze Programme, auf Programmbereiche oder auch auf beliebige Speicherbereiche (z. B. zum Abspeichern eines Maschinenspracheprogrammes) anwendbar ist.
Soweit die Ausführungen zum SM-Kit/B. Nun noch ein paar Bemerkungen zu den anderen Teilen dieses Programmes.
Eine Befehlsübersicht zum SM-Kit/M zeigt Tabelle 1. Obwohl alle Befehle sehr leistungsfähig und nützlich sind und nicht nur aus optischen Gründen (um mit soundsoviel neuen Befehlen zu werben!) in das Programm aufgenommen wurden, möchte ich auf einige Funktionen näher eingehen, welche mir ganz besonders gefallen haben. Eine solche Funktion ist die Funktion 9 (INSERT/DELETE), welche es erlaubt, in bereits bestehende Maschinenspracheprogramme Teile einzufügen bzw. zu entfernen, wobei alle Sprungadressen des betroffenen Speicherbereiches entsprechend korrigiert werden. Ich glaube, Maschinenspracheprogrammierer wissen, welche Arbeitsersparnis mit dieser Funktion verbunden sein kann.
Eine heikle Sache ist die Fehlererkennung bei Maschinenprogrammen. Sehr nützlich auf diesem Gebiet ist die Funktion 11 (TRACE), mit der man ein Programm Schritt für Schritt ablaufen lassen kann und dabei die Inhalte von Akku, X- und Y-Register, des Stackpointers und der verschiedenen Flaggs laufend angezeigt bekommt.
Ein zusätzlicher und meines Wissens in ähnlichen Programmen nicht vorhandener Service ist die Funktion 14, welche es ermöglicht, kleinere Maschinenprogramme in REM-Zeilen umzuformen und diese mit einem BASIC-Programm, in welchem die Maschinenroutine Verwendung finden soll, abzuspeichern bzw. zu laden.
Zum Abschluß noch einige Worte zum SM-Kit/F. Eine Befehlsübersicht zeigt Tabelle 2. Alle Befehle von SM-Kit/F beginnen mit zwei Punkten, um sie von den entsprechenden Befehlen der anderen beiden Programmteile zu unterscheiden.
Die aufgeführten Befehle unterstützen den Direktzugriff auf die Diskette. Alle Darstellungen (z. B. des Directorys in Spuren und Sektoren) sind sehr übersichtlich gestaltet worden, da zwischen normaler und reverser Schrift gewechselt wird. Neben dem Direktzugriff bietet SM-Kit/F die Möglichkeit, Disketten auf Zerstörungen zu untersuchen und gegebenenfalls zu reparieren.
Zu dem Programm erhält man ein Handbuch, welches, wie eigentlich bei allen SM-Programmen, sehr ordentlich gestaltet, gedruckt und verarbeitet wurde. Die vielen aufgeführten Beispiele bewirken, daß auch ein weniger geübter Programmierer schnell mit dem Programm zurecht kommen wird. Alle Möglichkeiten, insbesondere die von SM-Kit/M und SM-Kit/F wird aber nur der fortgeschrittene Programmierer nutzen können. Zu empfehlen ist die Anschaffung jedoch für alle, welche selbst Programme erstellen. Der Profi wird in seiner Arbeit voll unterstützt und der Anfänger findet ein Programm, dessen Fähigkeiten er zwar zu Anfang noch nicht voll nutzen kann, das aber in seiner Bedeutung mit den Fähigkeiten des Programmierers wächst. SM-Software behauptet in der Werbung "Ohne SM-Kit 64 zu programmieren, ist reine Zeitverschwendung". Diesem Satz kann ich mich nur voll anschließen. Der Preis ist mit ca. 140 DM im Vergleich zur Leistungsfähigkeit des Programmes eher niedrig zu nennen.

Tab. 1: Befehlsübersicht von SM-Kit/M

Funktion	Adr Mnemo, Operand
1. Assembler	. Adr
2. Diassembler	. $, $ Adr, Adr $
3. Hex – Dez	. Adr b (Byte, Byte, ...)
4. Bytes	. Adr a (Adr)
5. Adressen	. Adr ' (Zeichen ...)
6. Zeichen	. t Adr, Adr, Adr
7. Blocktransport	.PAdr, Adr
8. Programmbereich	. i Adr, n bzw. -n
9. Insert/Delete	. f (Adr), Code: Bereich
10. Find	. ('größer'-Zeichen!)
11. Trace	. b Adr
12. Break-Point	. z Znr
13. BASIC-Zeil.Adr.	. tp,z Znr
14. REM-Routinen	

Tab. 2: Befehlsübersicht des SM-KIT/F

Funktion	Befehl
1. Block lesen	.. R p,l,t,s
2. Nächsten Block lesen	.. N
3. Block schreiben	... W p,l,t,s
5. Verkettungen prüfen	... C 1
6. Directory lesen	.. D 1
7. Assemb./Diassemblieren	.. a nmemo/B/'/A
8. Puffer-Nr. in Adresse	.. p

Dabei ist:
p: Puffernummer (0...15)
l: Laufwerk (0/1)
t: Spur (Track) (1...)
s: Sektor (0...)
a: Adresse (0...65535)

Bücher-Report

Alles über Computer

von Dietmar Eirich

Ein Buch für Einsteiger:
Das unentbehrliche Grundlagenwerk für alle, die einen Mikrocomputer beherrschen wollen.
Sie finden hier eine klare, verständlich geschriebene Einführung in die handfesten Möglichkeiten der Mikrocomputer – zu Hause und im Beruf. Hier erhalten Sie präzise und schlüssige Antworten auf die Fragen:

- Brauche ich einen Computer?
- Welches Gerät soll ich kaufen?
- Was kann der Computer für mich tun?
- Wie lerne ich den Umgang mit dem Computer?

Dieses Standardwerk verschafft Ihnen die nötigen Grundkenntnisse und einen aktuellen Überblick über das Angebot von Geräten und Programmen, Hard- und Software.
Heyne Computer Bücher Nr. 15/2, DM 12,80, Originalausgabe

„Terminplanung mit Basic auf Commodore"

Viele Planungen oder betriebswirtschaftliche Vorgänge orientieren sich an Wochennummern eines Jahres. Dann ist es beispielsweise erforderlich, zum Kalenderdatum die korrespondierende Woche zu bestimmen. Solche und viele weitere Terminplanungsprobleme (einschließlich kompletter Kalendererstellung) lassen sich mit Hilfe des vorliegenden Buches, das insgesamt 19 aufeinander aufbauende BASIC-Programme enthält, rationell lösen.
Die Programme sind dabei so abgefaßt, daß sie auf den meisten Mikrocomputern mit BASIC-Interpreter ablaufen können. Die integrierten Programm-Listings sind auf Commodore-Computern der Serie 2000–4000 unmittelbar verwendbar. Nur bei zwei Programmen wird ein Drucker benötigt.
Die Mikrocomputer-Rechenprogramme werden nach folgendem Schema entwickelt: Problemstellung – Darstellung der Programmlogik (Struktogramme) – Programm-Listing mit Beispielen zur konkreten Anwendung. Im Anhang rundet eine grundlegende Einführung in die Programmerstellung am Mikrocomputer die Ausführungen ab. Dort findet man ferner (zur leichteren Nutzung) eine Liste der in den Programmen verwendeten variablen Namen. Betriebswirtschaftlicher Verlag Dr. Th. Gabler GmbH, Wiesbaden. Autor: GUSTAV KASTNER

Leserecke + Leserecke + Leserecke

Ausverkauft

Ich hätte gern gewußt, ob ich über Ihren Verlag noch die COMPUTRONIC-Ausgabe 9/84 bekommen kann. Wenn ja, senden Sie mir die Zeitschrift bitte nach Ihren Lieferbedingungen

Manfred Müller, 6222 Geisenhein

Redaktion:

Die Ausgabe Nr. 9/84 von COMPUTRONIC ist leider vergriffen. Dieses Heft ist sowohl im Zeitschriftenhandel wie auch über unsere Redaktion ab sofort zu unserem Bedauern nicht mehr erhältlich.

Wünsche

Hallo! Hier ist ein neuer Kunde Eurer Zeitschrift „Computronic". Sie ist wirklich super! Vor allem gefallen mir die vielen Programme und der niedrige Preis für die Doppelausgabe. Aber ich habe auch einiges auszusetzen. Zuerst einmal würde Eure Zeitschrift ein besseres Image bekommen, wenn Ihr eine Leserecke einrichten würdet. Beispiel: Fragen an die Leser (Rätsel?) oder Fragen der Leser an die Redaktion im Heft abdrucken, dann ein paar Tips, Tricks und Pokes, die man verwenden kann, oder auch Computerkontakte und Computerklubs (info's). Sonst ist Eure Zeitschrift echt gut gelungen. Zuletzt habe ich noch eine Frage. Im Heft Januar/Februar – Jahrgang 2 – 1985 fand ich ein Spiel, das ich schon lange für meinen Commodore 64 wollte. Leider ist es aber für den TI-99. Das Spiel heißt „Frogger". Könnt Ihr für mich und auch für die anderen Commodore 64 Freaks dieses Spiel umschreiben und dann in Eurer Zeitschrift abdrukken? Euer bis jetzt zufriedener Kunde
Harald Münzer

Redaktion

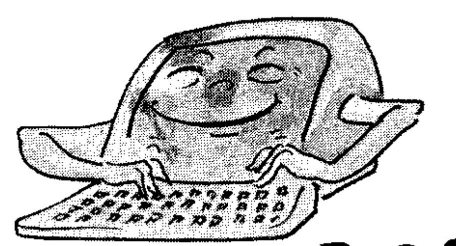
Wie Du siehst, haben wir Deinen Vorschlag schon verwirklicht. In dieser Ausgabe ist bereits die Leserecke berücksichtigt. Sie soll auch in den nac[hfolgenden] folgenden Ausgaben ein fester B[estandteil] standteil von COMPUTRONIC ble[iben]. Hier können Wünsche, Vo[r]schläge, aber auch kritische Anme[r]kungen unserer Leser veröffentlic[ht] werden. – Das Spiel „Frogger" für de[n] Commodore 64 ist bereits im Hand[el] erhältlich. Über einen großen Softw[a]re-Vertrieb kann die Spielkassette b[e]zogen werden: Dynamics, Hes Wa[re] oder Ariola-Soft. Wir haben aus di[e]sem Grund noch keine Version v[on] Frogger für den Commodore 64 abg[e]druckt.

Wiederholung

Seit dem Erscheinen Ihres Magazi[ns] „COMPUTRONIC" freue ich mich a[uf] jede neue Ausgabe und kann Sie [zu] diesem Blatt nur beglückwünschen. Nun aber zu meinem Anliegen! Nac[h]dem ich heute die neue Ausgabe d[es] „HOMECOMPUTER" erstande[n] habe, muß ich zu meinem Erstaune[n] feststellen, daß das Programm „Li[f] bär" für den „TI-99/4A" bereits [in] „COMPUTRONIC" Nr. 7/84 verö[f]fentlicht wurde. Handelt es sich hi[er] um ein Versehen von Ihnen, oder u[m] einen Mangel an Software für den „T[I-]99"?
Ich hoffe, daß Sie in Zukunft solc[h] Doppel-Veröffentlichungen verme[i]den können. *Dieter Conrad, 3554 Gla[d]bach.*

Redaktion

Sie haben recht. Das Programm „Li[f] Bär" für den TI-99 wurde bereits [in] COMPUTRONIC Ausgabe 7/84 abg[e]druckt. Wir möchten an dieser Stel[le] noch einmal darauf hinweisen, daß w[ir] den Titel „HOMECOMPUTER" kur[z]fristig übernommen haben. Die Redak[]tion des Verlages hat versucht, d[ie] Ausgabe so zu gestalten, daß sie noc[h] termingerecht bei allen Zeitschrifte[n]händlern zu erwerben war. Die zwei[te] von der Redaktion überarbeitete Au[s]gabe von HOMECOMPUTER i[st] selbstverständlich frei von Wiederh[o]lungen jeglicher Art.



Der Tronic-Verlag sucht

Das große COMPUTRONIC AUTOREN-Suchspiel!

★ Weltraumspiele + + ★ Brettspiele + + ★ Adventures ★ Anwender-Software + + ★ Geschicklichkeitsspiele und und, und ...!!

★★ Wer wird bester Software-Autor der COMPUTRONIC des Jahrgangs 85?

★★ Jedes eingesandte Programm wird berücksichtigt!

★★ Die besten Einsendungen werden als Top-Programme abgedruckt und mit 120,– DM pro Seite honoriert!

★★ Wir stellen den Super-Champ in unserer Nov./Dez.-Ausgabe vor!

Wenn Sie in der Lage sind, gute Programme zu schreiben, versuchen Sie es. Beteiligen Sie sich an unserem großen Autoren-Wettbewerb. Jedes eingesandte Programm nimmt an der Auswahl teil!!!
Letzter Annahmetermin ist der **30. September 1985.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Bitte beachten Sie Seite 72.

Zur Auswahl:
Wir stellen in jeder Ausgabe von COMPUTRONIC mindestens drei TOPPROGRAMME, in „Homecomputer" 1 Topprogramm, vor. Hierfür trifft die Redaktion die Entscheidung (unabhängig vom Computertyp).
Wird ein Programm zur Darstellung im Heft herangezogen, zahlt der Verlag ein Honorar von DM 120,–.
Zum Jahresende stellt die Redaktion noch einmal alle als TOPPROGRAMME ausgezeichneten Programme vor. Unsere Leser und die Redaktion werden dann in der Ausgabe Nov./Dez. '85 das absolute TOPPROGRAMM des JAHRES '85 wählen.
Der Autor des Programmes wird in unserer Ausgabe vorgestellt und mit DM 5000,– prämiiert werden.
Wir wünschen allen Freizeitautoren viel Spaß beim Mitmachen.

Einzusenden sind:
+ + Spielbeschreibung
+ + Datenträger
+ + Listing (nicht unbedingt erforderlich)

Einsenden an:
TRONIC-VERLAG – Postfach – 3444 Wehretal 1

Kennwort: Super-Software-Autor

den Software-Champion 1985!

Insgesamt

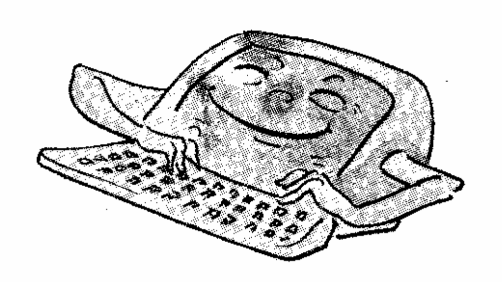
111 PREISE

Mitmachen – Die große Chance nutzen!!!

1. PREIS

5000,- DM

in bar



2. PREIS

Farbmonitor

Im Wert von 800,– DM

4.–111. Preis

108 ABONNEMENTS von COMPUTRONIC

im Wert von 35,– DM

3. PREIS

COMPUTER-ZUBEHÖR

Wahlweise
im Gesamtwert von 300,– DM

... Da MUSS MAN MITMACHEN!!! ...

Computer-Börse

Verkäufe

Atari 800XL. Software Liste anfordern gegen 80-Pf.-Briefmarke. Textverarbeitungsprogramm. Hans-Jürgen Brand, bei Wulff, Keselstr. 21, 3000 Hannover 91

Verkaufe TI-99/4 A + Joystick + Kabel + Handbuch + Spielebuch + ca. 40 Prg. VB 450,– DM. Tel. 0 52 22 / 8 43 43–Austria (nur abends)

Verkaufe Atari 600XL + Speichererw. + Cassettenrecorder + 10 Module + 6 Cass. + 2 Joysticks. Bitte melden bei Tel. 02 28 / 65 73 83, ab 19 Uhr

---



TOP-ANGEBOT!
Verkaufe gebrauchten C64 mit Floppy-Laufwerk 1541 sowie 50 Disketten mit Top-Programmen; viel Literatur für nur 990 DM; HES-Forth-Modul 99 DM; MODEM Vollduplex 99 DM. Lieferung sofort! Anfragen nach 17.30 Uhr, Tel. 0 66 21 / 6 33 14, Frank Brall, Wollweberstr. 9, 6430 Bad Hersfeld

---

M. Wolf, Tel. 06 41/4 14 50, tausche ca. 600 Programme

SX-64, 5 Monate alt, mit 20 Disketten zum Durchstöbern, VB 2800,–. Zuschriften an: C. Langhammer, Bergstr. 24, 2852 Bederkesa

---

Verk. ZX 81 (Fol.-Tast. Def.) + 16K + Netzt. + Koaxkabel + Rec.-Kab. + deut. Anltg. + Buch M.80 Prgr., zus. 120,– DM. Chr. Lenk, Langlütjensand 4, 28 HB 66, Tel. 04 21 / 58 73 26

Tandy Colour Computer, 32 KB, für nur 500,–, fast neu. Tel. 0 75 02 / 10 92 ab 18 Uhr

---

Sinclair ZX Spectrum 48 K bei uns nur DM 448,–, Sinclair QL DM 1798,–, Microdrive u. Interf. je DM 199,– bei Computer-Store, Herzebrocker Str. 46, 4830 Gütersloh, Tel. 0 52 41/1 20 80

Verk. TI 59 + Drucker PC100C + Anleitungen + Netzteil + 60 Magnetk. + 2 Rollen Papier, zus. für 450,– DM. W. Lenk, Langlütjensand 4, 28 HB 66, Tel. 04 21 / 58 73 26

ATARI 600XL + Floppy preisg. abzugeben. Tel. 06 21/ 56 22 41, am Wochenende

---

ZX 81, m. gr. Tast., 16 K RAM, 64 K RAM, Drucker ZX, 3 Software-Bücher, Preis VB 570,–, Tel. 0 53 02/18 51

Verkaufe: TI-99/4A + Ext. Basic + Joysticks + Recorder + Kabel + TI-Invader + dt. Handbuch + ca. 70 PGM. + 1 TI-Magazin + Chip-Buch. VB: 700,– DM. Tel.: 02 21 / 60 76 76

Achtung: TI99/4A + Mini Memory, Editor/Assembler/Disassembler. Paket nur 30,– DM in Scheinen an T. Mielke, Falkenkamp 17b, 2000 Norderstedt 1

VC-20 + 16 K + 3 K + 160 PR 6 + Basic-Kurs + Steckmodul + Buch. Alles fast neu. Billig! Angebote an: A. Zelaskowski, Nörenbergstr. 45, 4630 Bochum 7

ZX-Spectrum Soft- und Hardware-Neuheiten aus England: Monty Mole, Mugsy, Sabre Wolf usw. + Hardwareartikel. Anfrage lohnt sich. Gratiskatalog bei: Dremasoft, Im Rosenhang 6, 53 Bonn 1

TI 99/4 A Ext.-Spiel nur für Erwachsene – bitte Alter ang. zum absoluten Preishit von nur DM 10,- im Umschl. an T. Karbach, Remscheider Str. 18, 5650 Solingen 1

Wenn ihr „Mugsy von Melbourne House" wollt, dann kriegt ihr es für 35 DM (vielleicht) noch bei: Jan Weigner, Carl-Schurz-Str. 11, 2800 Bremen 1, Tel. 04 21 / 34 63 87

TI 99/4A. Erstelle Druckerlisting v. Ihren Programmen in TI- u. ext. Basic, je Pgm.-Zeile 4 Pf. + 2,50 DM f. Portokass. m. V.-Scheck o. Briefmarken an H. Schwab, Loch 21, 8504 Stein

---

TRS-80/VG Programmliste gegen Freiumschlag. Scheve, 6842 Riedrode

---

D-64 Forth. *** 49,– DM, Handb. 25,– DM *** Info: D. Luda, Staudinger Straße 65, 8 München 83 ***

★★★ FLOPPY 1541 6 x SCHNELLER ! ★★★ durch Parallelbus für C 64. Interface kpl. geprüft mit Software nur DM 179,–. Info gegen DM 1,50 in Briefmark., B. Akesson, Pf. 802, 4040 Neuss.

Ankäufe

C-64. Suche Assembler, Pascal, Forth und andere Programmiersprachen. Tauschmaterial vorhanden. Stefan Schneider, Meerschlader Weg 1, 5275 Bergneustadt

---

Dragon 32, suche Programme, z. B. Adventures, Simulations-Programme, Action-Games etc., Jun Kurokoshi-Krüger, Kattendahlerstr. 36, 4006 Erkrath

---

Suche Prg.-Beschrb. Vizawrite 64. Lösungen von Musk of the Sun, Twin Kindom. Das Programm Assl/M (Assembler) von D. Zabel mit o. ohne Beschreibung. Tel. ab 17 Uhr 0 22 92 / 36 26

Apple II. Suche Software, evtl. auch Tausch. Schickt Eure Liste an Jörn Lubkoll, Boothstr. 23 b, 1000 Berlin 45 *** nur Disk ***

Suche: Gute und billige Software auf Diskette für 64K Atari 600XL. Angebote an: Michael Ebeling, Riepener Straße 7, 3061 Beckedorf

---

Suche **Atari Diskettenstation,** Aussehen egal, Hauptsache sie funktioniert. Bitte anrufen unter Berlin 0 30 / 4 93 – 19 27

TI 99/4A Minimemory + Logo gesucht. Tel. 08 81 / 6 21 64

Apple II. Bin an Soft- und Hardware für Apple II aller Art interessiert. Ulrich Elsen, Am Jahnplatz 6/383, 4500 Osnabrück

Kontakte

Wir haben etwas Neues für Ihren Apple! Info gegen 3,– DM in Briefm. bei Fantastic-Software, Abt. 9 A, Grasweg 7, 2857 Langen 3

Kontakt mit MZ700-Leuten gesucht. Tel. 05 11 / 42 29 75

***** Atari-Spectrum-User-Club *****
monatl. Info, bundesweit organisiert, riesige Prog.-Bibliothek usw., melden bei:
ASUC, Am Schürhof 17 4905 Spenge Tel. 0 52 25 / 20 68

Comp.-Club Bad Hersfeld sucht Mitglieder!
Kontakt über Roland Reyer Am Giegenberg 21 6438 Ludwigsau 1 oder Jugendhaus Hersfeld

Tausch

● ZX-Spectrum ● neue Programme ● Tauschbörse ● Info von S. Sauer ● Heideweg 8, 2720 Rotenburg ●

Tausche/Verkaufe Atari Prg. 16 K. Uwe Schöneberger, Sonnenstraße 18, 6652 Bexbach 2

Suche Software aller Art (Disk.), für Atari 800 XL u. Antic-Hefte bis März 1984, evtl. auch Computer u. Analog. Dietmar Levenhagen, Landwehr 83, 3057 Neustadt 1, Tel. 0 50 32 / 6 11 81

ZX-Spectrum
Software und Interessenaustausch
Monika Baumgartner
4021 Linz
Postfach 142 Austria
Bitte Liste beilegen

Computer-Börse

Verschiedenes

ZX 81: Schluß mit den Clive-Sinclair-Gedächtnisminuten!! **DD** lädt Ihre Programme **12x** schneller!! Für 20,– DM von: DD-Software, Bernadottestr. 45, 6 Ffm. 50, ☎ 0 69 / 58 71 79

UFO-Forschung. Informationen über UFOs etc. kostenlos. Suche Interessenten zum Aufbau einer Computer-AG (c 64), spez. für wiss. UFO-Forschung! H. W. Peiniger, PF 2361, 5880 Lüdenscheid

VZ 200 Softw. Info g. Freiumschlag. W. Fischer, Friedrichstr. 14, 6463 Freigericht 5

„Load ZX81" lädt jedes ZX81-Prog. mit Variablen **in jeden SPECTRUM.** Die meisten Basic-Programme sind sofort lauffähig. Info anfordern oder **sofort bestellen: DM 39,–.** Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel. 0 62 21 / 4 68 85

ZX81-Hi-Res-Toolkit, 256 x 192 Grafikpunkte + 16 MC-Befehle: **Plot, Draw, Text** etc., **25,– DM** – **ZX81-Turbotape,** 12 x schnelleres Load/Save, sehr sicher! **20,– DM.** Info v. Stefan Schmitt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim

C-64-Synthesizer: ca. 40 K, echte Noten, Partiturediting, Notenausdruck, Direkteinspielung + Notenumsetzung, Supersound. Info von Autor W. Kracht, Espellohweg 38, 2000 Hamburg 52

Roulettesoftware f. Sharp PC 1211/12/4551/PC 1500. Roulettesystemprogramme »Auf Dauer gew.« »AD Astra« »Number one« «Acclaim« »Plein Prive« »Accord« DM 550,- Cass. B. Nowotny, Giselastr. 3, 8000 München 40

An alle SF- und Fantasy-Freunde! Jeweils 8 Mitspieler für Strategiespiele gesucht. Mit Gewinnchancen. Näheres gegen Freiumschlag von: H. Topf, A.-Bucherer-Straße 63, 5300 Bonn 1

ZX-SPECTRUM! Spielend BASIC lernen Ca. mit 10 Pr.+Listing+Erklärung+Tips+Tricks für den ZX. 10,- DM bei A. Meuser, Goethestr. 18, 5205 St. Augustin NEU - SUPER ZX Spiele -

Spectrum Softw. z. B. M. Miner 8,-; Z00M 8,-; Liste + kostl. Programm anfordern, Karte genügt: H. Novak, Egerländer Pl. 19, 6053 Obertshausen 2

TI-99/4A: ca. 90 TI-Basic und ca. 80 Ex-Basic Programme zu verk. Info g. Rückumschlag. B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, Tel. 0 53 62 / 7 11 87

TI 99/4A + Exbasic + div. Bücher + Rec. + Kabel + Basic-Kurs, VB 750,– DM. Tel.: 0 28 61 / 48 45, Sa. ab 18 Uhr

C-64-Forth. Diese neue Sprache jetzt auch f. **C-64** Cass.-Vers. DM 63,–/76,–. Diskvers. inkl. Handb. (einz. DM 25,–) **D-BASIC,** prof. BASIC erw., DM 33,– D. Luda, Staudinger Str. 65, 8000 München 83

FORTH-Assemblerlistings für alle wichtigen Mikroprozessoren je 25,– DM; Installation-Manual 15,– DM, Autolinker u. Buchhaltung f. Apple II. Kostenl. Info anf. bei B. Lipgens – Datentechnik, Wilbrechtstr. 65, 8000 München 71

Kleinanzeigen

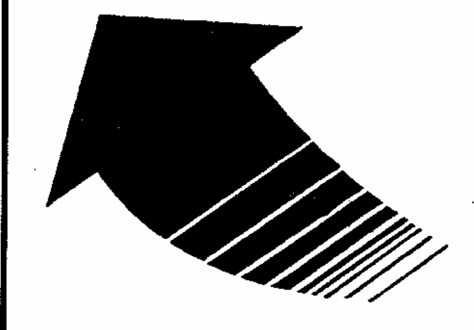
Liebe Leser,
wollen Sie eine Kleinanzeige aufgeben? Suchen Sie einen gebrauchten Home-Computer, Software oder Kontakte zu Computer-Clubs etc.?

Dann nutzen Sie jetzt den Kleinanzeigenservice von „Computronic". „Computronic" ist die Zeitschrift für Home-Computer-Besitzer. Sie erreichen durch uns eine Vielzahl von Lesern im In- und Ausland.

Und so wird's gemacht:
Kleinanzeigen-Coupon ausfüllen (alle Zeilen können ausgefüllt werden) und
einsenden an:

Tronic-Verlag
Postfach 41
3444 Wehretal 1

Also, schnell ausfüllen und einwerfen in den nächsten Postkasten. Dann ist mit Sicherheit Ihre Kleinanzeige dabei.



Computronic Kleinanzeigen

Bitte veröffentlichen Sie ab nächstmöglicher Ausgabe unter der Rubrik:

☐ Verkäufe ☐ Kontakte ☐ Geschäftsempfehlungen
☐ Ankäufe ☐ Verschiedenes ☐ Tausch

folgenden Text:

Bitte jeweils 28 Buchstaben pro Zeile! Bitte Absender nicht vergessen!

Preis für Kleinanzeigen:

Private Anzeige	DM 5,00 je Zeile
gewerbl. Anzeige	DM 11,00 je Zeile
Chiffregebühr	DM 10,00 je Anzeige

Name/Vorname:

Straße, Nr.: PLZ/Ort:

Datum, Unterschrift

privat ☐ gewerbl. ☐
(bitte ankreuzen)

VC-20



„Der rasende Malocher“

für die Grundversion

Der Workman versucht in „seiner“ Fabrik Ordnung zu schaffen. Das bedeutet für ihn, sämtliche herumliegende Werkzeuge und sonstige Teile in die dafür bereitstehenden riesigen Müllschlucker zu befördern. Für diese Aufräumungsaktionen bleiben jedoch unserem „Arbeitstier“ nur 60 Sekunden Zeit, dabei hat er auch noch weite Wege zurückzulegen*1, u. a. muß er in das oberste Stockwerk rasen und dann wieder in den Keller*2, da nur auf wenigen Etagen Müllschlucker vorhanden sind.

„Der rasende Malocher“ sollte jedoch aufpassen, daß er nicht zu nah an den gähnenden Abgrund (Müllschlucker) gerät, denn dann ist sein Leben verwirkt und seine wertvolle Arbeitskraft für die Fabrik verloren.

Bleibt noch folgendes zu bemerken: Der Workman darf nur einen Gegenstand pro Durchgang in den Müllschluckern verschwinden lassen.

Die Arbeitszeit (ursprünglich 60 Sekunden) kann für unseren *„rasenden Malocher“* in Zeile 34 durch die Veränderung der Ziffer 100 variiert werden.

Zeile 34 == IFVAL (TI) 100 THEN POKE 36869 : 240 : GOTO 88.

```
0 REM (C) BY LAUBMANN
1 POKE36879,138:PRINT"[illegible]"
2 PRINT" ** LUMPI SOFTWARE **"
3 PRINT:PRINT" * FREUT SICH IHNEN *"
4 PRINT:PRINT" SEIN ERSTES PRODUKT"
5 PRINT:PRINT"  ZEIGEN ZU KOENNEN:"
6 PRINT"______________________[illegible]"
7 PRINT"    [illegible]"
8 PRINT"    [illegible]"
9 PRINT"    [illegible]"
10 PRINT"    [illegible]"
11 PRINT" [illegible]"
12 PRINT" [illegible]"
13 PRINT" [illegible]"
14 PRINT" [illegible]"
```



```
15 PRINT"    ■■■■ ■■■■   ■■■■"
16 PRINT"    ■■■■ ■■■■■■   ■   ■■■■■"
17 PRINT"■■    BITTE WARTEN !"
18 FORT=1TO6000:NEXTT
19 FORS=38400TO38905:POKES,2:NEXTS
20 FORS=7680TO8185
21 IFPEEK(S)>128THEN23
22 POKES,PEEK(S)+128:GOTO24
23 POKES,PEEK(S)-128:GOTO24
24 NEXTS
25 FORT=1TO4000:NEXTT
26 A=PEEK(55)+256*PEEK(56)-86
27 POKE56,A/256:POKE55,AAND255
28 POKE54,A/256:POKE53,AAND255
29 POKE1,PEEK(55):POKE2,PEEK(56)
30 FORB=0TO68:READC:POKEA+B,C:NEXT
31 DATA173,19,145,72,169,0,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74
32 DATA133,99,173,17,145,41,32,10,10,5,99,133,99,104,141,19
33 DATA145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,142,34,145
34 DATA41,128,74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,169,0,133,98,162
35 DATA144,56,32,73,220,96
36 A=7168:FORB=0TO159:READC:POKEA+B,C:NEXTB
37 DATA0,0,60,37,61,189,189,153
38 DATA255,195,66,90,95,80,240,0
39 DATA0,0,60,164,188,189,189,153
40 DATA255,67,66,90,250,10,15,0
41 DATA0,0,60,252,60,124,60,24
42 DATA188,172,244,36,18,173,82,36
43 DATA188,172,244,36,60,44,44,124
44 DATA0,0,60,63,60,62,60,24
45 DATA61,53,47,36,72,181,74,36
46 DATA61,53,47,36,60,52,52,62
47 DATA129,255,129,129,129,255,129,129
48 DATA255,0,24,60,60,24,0,255
49 DATA255,128,128,128,128,128,128,255
50 DATA255,1,1,1,1,1,1,255
51 DATA255,129,129,255,159,193,159,255
52 DATA60,66,153,165,165,153,66,60
53 DATA219,219,0,219,219,0,219,219
54 DATA255,165,165,165,165,165,165,255
55 DATA255,195,165,153,153,165,195,255
56 DATA129,129,129,129,129,129,129,255
57 FORA=7424TO7431
58 POKEA,0
59 NEXTA
60 PRINT"■■"
61 PRINT"■■VERSUCHEN SIE MIT"
62 PRINT"■■'WORKMAN' EINE "
63 PRINT"■■FABRIK AUFZUREUMEN!"
64 PRINT"■■SCHMEISSEN SIE DIE"
65 PRINT"■■HERUMLIEGENDEN TEILE"
66 PRINT"■■IN DIE LOECHER AM"
67 PRINT"■■BODEN DER FABRIK."
```

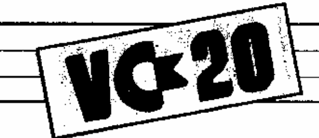
```
68 PRINT"BITTE DRUECKEN SIE"
69 PRINT"DIE ROTE TASTE!"
70 IFUSR(0)<128THEN70
71 PRINT"BITTE WARTEN SIE"
72 PRINT"BIS DAS HAUPTPROGRAMM";
73 PRINT"GELADEN IST !"
74 POKE631,131:POKE198,1:END
```

Hauptprogramm

```
0 REM (C) BY LAUBMANN
1 CLR:P0=8126:POKE36878,15
2 POKE36879,27:PRINT"":POKE36869,255
3 PRINT" PUNKTE:      RUNDE:   "
4 PRINT
5 PRINT" ZEIT:        MAX:     "
6 PRINT
7 PRINT"";
8 PRINT"                     "
9 PRINT"                     "
10 PRINT"     N     R     O   "
11 PRINT"   LKKKMJLKKKKMJLMJ  "
12 PRINT"         J      J  J "
13 PRINT"         J      J  J "
14 PRINT"      P  JO     J  J "
15 PRINT" LMJLKKM LMJLKKKKM J "
16 PRINT"   J       J      J "
17 PRINT"   J       J      J "
18 PRINT"   J N     J   Q  J "
19 PRINT" JLKKKMJLKKKKKKKKM "
20 PRINT" J      J         "
21 PRINT" J      J         "
22 PRINT" J  R   J    P    "
23 PRINT" LKKKKKKKKKKKKKKKM LS                    S";
24 TI$="000000":F=9:K=7:HI$="180":RU=RU+1:E=1:GOSUB68
25 POKEP0,F:POKEP0-22,K
26 PRINT"";TI$;""
27 FORT=1TO25:NEXTT
28 R=USR(0):IFR=0THEN32
29 IFR=1THENGOSUB36:GOTO33
30 IFR=2THENGOSUB45:GOTO33
31 IFR=4THENGOSUB52:GOTO33
32 IFR=8THENGOSUB60:GOTO33
33 IFPU=180THEN100
34 IFVAL(TI$)>100THENPOKE36869,240:GOTO88
35 GOTO25
36 IFPEEK(P0-43)=12ORPEEK(P0-45)=13ANDPEEK(P0+22)=10THEN38
37 GOTO39
38 P0=P0-66:K=7:F=9:POKEP0+22,10:POKEP0+44,10:POKEP0+66,10:RETURN
39 IFPEEK(P0-44)=32THENRETURN
40 POKEP0,10:P0=P0-22
41 ONEGOTO42,43
```




```
42 K=0:F=1:E=2:GOTO44
43 K=2:F=3:E=1:GOTO44
44 RETURN
45 IFPEEK(P0+22)=11ORPEEK(P0+22)=12ORPEEK(P0+22)=13THENK=7:F=
   9:RETURN
46 IFPEEK(P0-44)=32THENP0=P0+66:POKEP0-88,32:POKEP0-66,32:POKEP0-44,
   10:GOTO48
47 P0=P0+22:POKEP0-44,10
48 ONEGOTO49,50
49 K=0:F=1:E=2:GOTO51
50 K=2:F=3:E=1:GOTO51
51 RETURN
52 P0=P0-1:IFPEEK(P0+22)=32THENGOTO72
53 POKEP0+1,PEEK(P0-43):POKEP0-21,PEEK(P0-43)
54 ONEGOTO55,56
55 K=4:F=5:E=2:POKE36876,128:POKE36876,0:GOTO57
56 K=4:F=6:E=1:POKE36876,128:POKE36876,0:GOTO57
57 IFPEEK(P0)<19ANDPEEK(P0)>13THENMP=P0-1:MZ=PEEK(P0):POKEMP,
   MZ:GOSUB82
58 IFPEEK(MP+22)=32ORPEEK(MP+22)=10THENV=32:GOSUB76
59 RETURN
60 P0=P0+1:IFPEEK(P0+22)=32THENGOTO72
61 POKEP0-1,PEEK(P0-45):POKEP0-23,PEEK(P0-45)
62 ONEGOTO63,64
63 K=7:F=8:E=2:POKE36876,128:POKE36876,0:GOTO65
64 K=7:F=9:E=1:POKE36876,128:POKE36876,0:GOTO65
65 IFPEEK(P0)<19ANDPEEK(P0)>13THENMP=P0+1:MZ=PEEK(P0):POKEMP,MZ:
   GOSUB82
66 IFPEEK(MP+22)=32ORPEEK(MP+22)=10THENV=32:GOSUB76
67 RETURN
68 PRINT"■■■";TAB(8);PU;"■"
69 PRINT"■■■";TAB(19);RU;"■"
70 PRINT"■■■■■";TAB(17);HI$;"■"
71 RETURN
72 PRINT"□":POKE36869,240
73 PRINT"■■SIE SIND HERUNTER-"
74 PRINT"■■GEFALLEN ! ABER"
75 GOTO91
76 POKEMP,V:MP=MP+22:V=PEEK(MP)
77 X=PU:GOSUB85:IFX<PUTHENRETURN
78 IFPEEK(MP)=32ORPEEK(MP)=10THENPOKEMP,MZ:FORT=1TO10:NEXTT:GOTO76
79 IFE=1THENZZ=23
80 IFE=2THENZZ=21
81 MP=MP-ZZ:POKEMP,MZ:RETURN
82 IFPEEK(MP+22)<>19THENRETURN
83 PU=PU+20:GOSUB68:POKEMP,32
84 RETURN
85 IFPEEK(MP)<>19THENRETURN
86 PU=PU+20:GOSUB68:POKEMP-22,32:MP=MP-22
87 RETURN
88 PRINT"□":POKE36874,0
89 PRINT"■■DIE ZEIT WAR LEIDER"
90 PRINT"■■SCHON UM , ABER"
91 PRINT"■■SIE HABEN IMMERHIN"
92 PRINT"■■=";PU+180*(RU-1);"= PUNKTE"
93 PRINT"■■ERREICHT !"
94 PRINT"■■VERSUCHEN SIE ES "
```



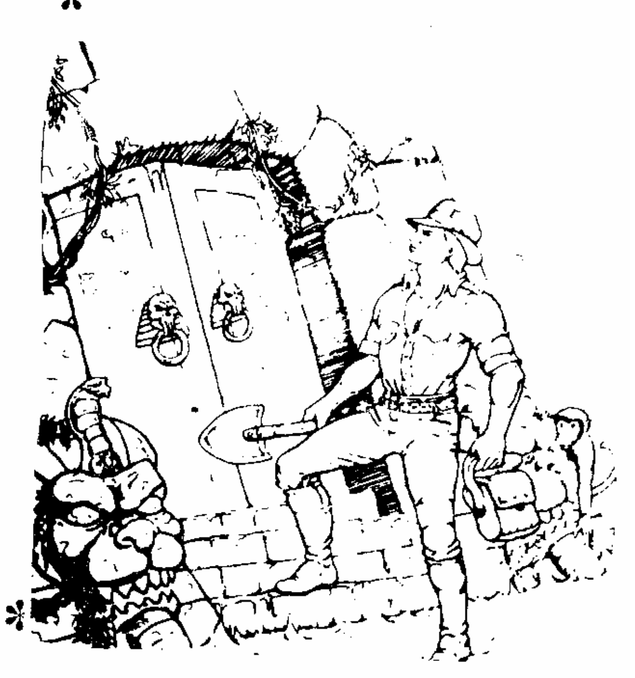
„Frankie goes to Pharao“

mit 3K Erweiterung

Der Pharao befindet sich in einer monumentalen Pyramide und erwacht aus seinem Todesschlaf. Er flieht aus seiner Grabkammer und irrt in den zahlreichen unterirdischen Gängen umher, dabei wird er von zwei Monstern, die ihm freundlich gesinnt sind, bewacht.
Der Eindringling *„Frankie“* versucht den Pharao einzufangen und ihn in die Grabkammer zurückzubringen. Doch bevor Frankie dieses Unterfangen verwirklichen kann, steht ihm die Lösung einiger Probleme bevor: Der Eindringling muß erst 500 Punkte sammeln, ehe er bis zum Pharao durchdringen kann. Dies erreicht er durch das Auffinden von Diamanten, die im Labyrinth der Pyramide versteckt sind. Dabei steht er unter enormem Zeitdruck, da die Monster alles daransetzen, vor Frankie die Diamanten zu entdecken, um sie zu zerstören.
Der wagemutige Frankie hat immer den Tod vor Augen, denn sobald er eine Mauer oder eines der Monster berührt, wird ihm das Lebenslicht ausgeblasen!

```
0 PRINT"":POKE36879,14:POKE36869,240
1 PRINT"
2 PRINT"
3 PRINT"
4 PRINT"
5 PRINT"                               "
6 PRINT"
7 PRINT"
8 PRINT"
9 PRINT"
10 PRINT"
11 PRINT"
13 PRINT"
14 PRINT"
15 PRINT"
16 PRINT"                              "
17 PRINT"  VON MAIK JABLONSKI"
18 PRINT"     BITTE WARTEN      "
20 FORT=7168TO7231:READA:POKET,A:NEXT
21 FORE=7424TO7431:POKEE,0:NEXT
30 DATA24,60,153,90,60,24,36,66
40 DATA24,60,24,60,90,153,36,66
50 DATA24,60,24,255,24,24,36,66
60 DATA24,60,126,219,255,255,195,255
70 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
80 DATA0,0,24,60,60,24,0,0
90 DATA24,36,66,129,255,255,255,255
100 DATA60,36,60,255,60,60,66,129
110 DATA229,3,0,230,1,0
120 DATA233,2,0,229,2,0,222,7,8,0.2,233,
    2,0,229,2,0
130 DATA235,2,0,230,2,0,222,7,8,0.2
190 F=150
200 POKE36878,15
210 FORI=1TO10
220 READC,D,P
230 POKE36876,C
240 FORL=1TOF*D:NEXTL
250 IFP=0THENGOTO280
260 POKE36876,0
```

```
95 PRINT"NOCH EINMAL (JA/NEIN)"
96 GETA$
97 IFA$="J"THENRUN
98 IFA$="N"THENSYS64802
99 GOTO96
100 PRINT"":POKE36869,240
101 PRINT"SIE HABEN DIE VOLLE"
102 PRINT"PUNKTZAHL , DIE IN"
103 PRINT"EINER RUNDE ERREICHT"
104 PRINT"WERDEN KANN ERREICHT!"
105 PRINT" B R A V O ! !"
106 PRINT"DRUECKEN SIE DIE"
107 PRINT" ROTE TASTE ZUM"
108 PRINT"WEITERMACHEN !"
109 IFUSR(0)<128THEN109
110 PU=0:E%=INT(RND(1)*3)+1
111 ONE%GOTO112,113,114
112 P0=7864:GOTO2
113 P0=8045:GOTO2
114 P0=7958:GOTO2
115 GOTO110
```





```
270 FORL=1TOF*P:NEXTL
280 NEXTI
290 POKE36876,0
300 FORT=1TO200:NEXTT
310 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■ ANLEITUNG ? (■J■A/■N■EIN)"
320 POKE36878,15
330 GETA$:IFA$="J"THENGOTO10000
340 IFA$="N"THENGOTO1000
350 GOTO330
1000 POKE36879,10:POKE36869,255:PRINT"■";
1010 DATA,2,6,10,11,15,19,28,32,33,35,37,39,41,42,43,44,45,46,48,50,52,54
1020 DATA55,57,61,70,74,76,77,79,83,87,88,92,96,98,99,101,118,120,121,123,125,12
7,128
1030 DATA129,130,131,132,133,134,135,136,138,140,142,143,145,162,164,165,167,168
,169,173
1040 DATA174,175,176,177,178,182,183,184,186,187,208,209,210,211,212,213,214,215
,216,217
1050 DATA218,219,220,221,222,223,224,225,226,227,228,229,230,,9,86,90,95,99,172,
176,185
1060 DATA189,262,266,271,275,352,361,,88,352,54,318
1070 FORT=0TO98:READA:POKE38674-A,6:POKE38675+A,6:POKE7954-A,4:POKE7955+A,4:NEXT
1080 X=0
1081 IFX=110THENGOTO1090
1082 U=INT(RND(1)*490):IFPEEK(7747+U)=4THENGOTO1082
1083 POKE38467+U,2:POKE7747+U,5
1084 X=X+1
1085 GOTO1081
1090 POKE38895,7:POKE8175,6
1100 W=8121:M=0:D=8140:E=38841:K=38860:Z=8153:V=38873:L=0:O=2:H=1:TI$="000000"
1110 PRINT"■■■PUNKTE:";M:PRINT"■■■■ZEIT:";TI$
1119 A=0:POKEW,32
1120 Q=INT(RND(1)*4)
1130 IFQ=0THENA=A+1
1140 IFQ=1THENA=A-1
1150 IFQ=2THENA=A-22
1160 IFQ=3THENA=A+22
1170 IFPEEK(W+A)=4ORPEEK(W+A)=6THENGOTO1110
1180 W=W+A:E=E+A
1190 POKEE,5:POKEW,3
1210 S=0:POKED,32
1220 P=INT(RND(1)*4)
1230 IFP=0THENS=S+1
1240 IFP=1THENS=S-1
1250 IFP=2THENS=S-22
1260 IFP=3THENS=S+22
1270 IFPEEK(D+S)=4ORPEEK(D+S)=6THENGOTO1210
1280 D=D+S:K=K+S
1290 POKEK,5:POKED,3
1291 GOSUB1390
1300 X=0:POKEZ,32
1310 G=INT(RND(1)*4)
1320 IFG=0THENX=X+1
1330 IFG=1THENX=X-1
1340 IFG=2THENX=X-22
1350 IFG=3THENX=X+22
1360 IFPEEK(Z+X)=4ORPEEK(Z+X)=6THENGOTO1300
1370 Z=Z+X:V=V+X
1380 IFH=1THENPOKEV,7:POKEZ,7
1381 GOTO1110
1390 J1=PEEK(37151)
1400 POKE37154,127
1410 J2=PEEK(37152)
1420 POKE37154,255
```

weiter Seite 62



Das Spiel „Thunder" ist einem wie er in jeder



Nachdem der Computer den Bildschirm aufgebaut hat, erwartet er die Eingabe eines Geldbetrages. Das Startkapital beträgt DM 5,00. Der Einsatz pro Spiel beträgt DM 0,30.

Nach der Eingabe beginnen sich die Spielwalzen zu drehen. Die erste Walze stoppt der Computer automatisch. Man kann sie mit >ESC< nochmals weiterdrücken. Die zwei anderen Walzen werden mit der >SPACE<-Taste von Hand gestoppt. Beide Walzen können nach einmaligem Stoppen nicht mehr weitergedrückt werden. Nach dem Stillstand aller drei Walzen wird ausgewertet. Nach einem Gewinn wird der angezeigte Betrag vergrößert, die Serie um ein Freispiel erhöht oder eine Bonusrunde gespielt. In der Bonusrunde müssen Sie den angezeigten Pfeil stoppen. Zeigt er nach links, bekommen Sie das entsprechende Kapital. Zeigt er nach rechts, geht das Spiel weiter.

Ein Hinweis:

Geben Sie das Programm und dann den Hex-Dump ein. Saven Sie das BASIC-Programm mit dem Befehl „SAVE THUNDER". Der Hex-Dump wird mit „BSAVE THUNDER. OBJ1, A$6000, L$D79" eingespeichert.

```
1  TEXT : CLEAR : HOME : POKE 0,0

2 D$ =  CHR$ (4)
3  PRINT D$"BLOAD THUNDER.OBJ1"
4  POKE 233,96: POKE 232,0: SCALE=
     1: ROT= 0: HCOLOR= 3
5  REM  *BILDAUFBAU*
6  TEXT : HOME : HGR2 : HPLOT 0,0
      TO 279,0 TO 279,191 TO 0,19
     1 TO 0,0
7  HPLOT 170,0 TO 170,120: HPLOT
     0,120 TO 279,120
A  HPLOT 20,20 TO 70,20 TO 70,50 TO
     20,50 TO 20,20: HPLOT 100,20
      TO 150,20 TO 150,50 TO 100,
     50 TO 100,20: HPLOT 60,70 TO
     110,70 TO 110,100 TO 60,100 TO
     60,70
9 VT = 2:HT = 25:A$ = "3 X ": GOSUB
     89
10 VT = 4:HT = 25:A$ = "BONUS": GOSUB
     89
11 VT = 7:HT = 25:A$ = "3 X ": GOSUB
     89
12 VT = 9:HT = 25:A$ = "FREISPIEL
     ": GOSUB 89
13 VT = 12:HT = 25:A$ = "3 X ": GOSUB
     89
14 VT = 14:HT = 25:A$ = "GELD X 2
     ": GOSUB 89
15 GE = 5:FR = 0: DIM S(3,3)
16  XDRAW 1 AT 200,15: XDRAW 5 AT
     200,50: XDRAW 4 AT 200,90
17  IF  PEEK (0) = 0 THEN  GOSUB
     144
18 VT = 20:HT = 4:A$ = "FREISPIEL
     E  " +  STR$ (FR): GOSUB 89:
     VT = 22:HT = 4:A$ = "GELD
         " +  STR$ (GE): GOSUB 8
     9:VT = 18:HT = 4:A$ = "SPIEL
     ER      " + NA$: GOSUB 89
19  REM  *HAUPTROUTINE*
20 VT = 22:HT = 4:A$ = "GELD
       " +  STR$ (GE): GOSUB 89
21 GE = GE - .3: IF GE <  = 0 THEN
      FOR I = 1 TO FR:GE = GE + .
     3: NEXT
22  IF GE <  = 0 THEN A$ = "GAME
      OVER":VT = 12:HT = 16: GOSUB
     89: END
23 VT = 22:HT = 4:A$ = "GELD
       " +  STR$ (GE): GOSUB 89
24  FOR I = 1 TO 3:G(I) = 0:H(I) =
     0: NEXT :BL = 0:K = 0:U = 0
25 ESC = 0: FOR I = 1 TO 3
26  IF H(I) = 1 THEN 29
27 G(I) =  INT ( RND (1) * 5) + 1

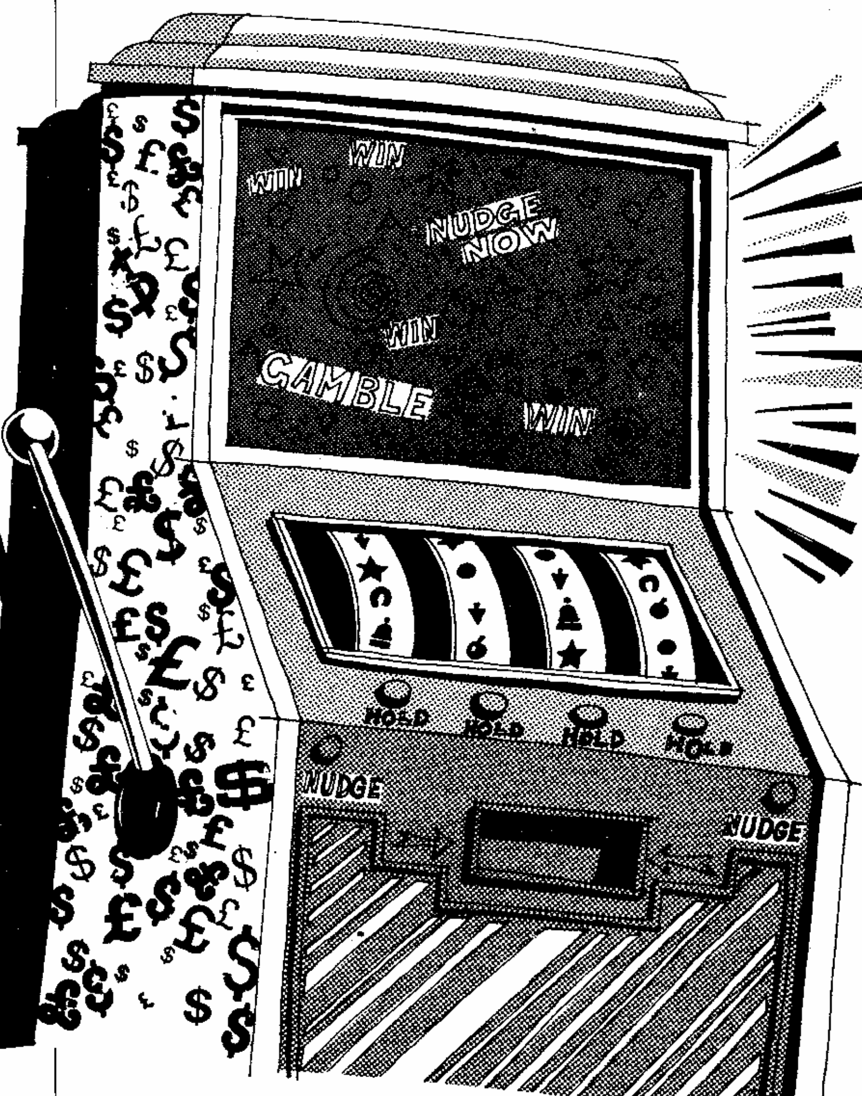
28  IF G(I) = 3 OR (G(I) = 2 AND
      RND (1) < .75) THEN 27
29  NEXT
30  FOR I = 1 TO 3: IF H(I) = 1 THEN
     32
31  ON G(I) GOSUB 41,46,0,51,56
32  NEXT
33 O =  PEEK ( - 16384) - 128: IF
     O > 1 THEN  GOSUB 61
34  FOR I = 1 TO 3: IF H(I) = 1 THEN
     36
35  ON G(I) GOSUB 41,46,0,51,56
36  NEXT
```



Geldspielautomaten nachempfunden, Gaststätte zu finden ist

Thunder

```
37  IF  RND (1) < .9 THEN 25
38  IF K =  > 1 THEN 25
39 K = K + 1:I = K:H(K) = 1: IF K
      = 3 THEN 97
40  ON G(K) GOSUB 41,46,0,51,56: GOTO
     25
41  REM  *KRONE ZEICHNEN*
42  IF I = 1 THEN  XDRAW 1 AT 25,
     30: RETURN
43  IF I = 2 THEN  XDRAW 1 AT 105
     ,30: RETURN
44  IF I = 3 THEN  XDRAW 1 AT 65,
     80
45  RETURN
46  REM   *JOKER ZEICHNEN*
47  IF I = 1 THEN  XDRAW 2 AT 35,
     25: RETURN
48  IF I = 2 THEN  XDRAW 2 AT 115
     ,25: RETURN
49  IF I = 3 THEN  XDRAW 2 AT 75,
     75
50  RETURN
51  REM  *BIRNE ZEICHNEN*
52  IF I = 1 THEN  XDRAW 4 AT 40,
     30: RETURN
53  IF I = 2 THEN  XDRAW 4 AT 120
     ,30: RETURN
54  IF I = 3 THEN  XDRAW 4 AT 80,
     80
55  RETURN
56  REM  * >7<  ZEICHNEN*
57  IF I = 1 THEN  XDRAW 5 AT 35,
     25: RETURN
58  IF I = 2 THEN  XDRAW 5 AT 115
     ,25: RETURN
59  IF I = 3 THEN  XDRAW 5 AT 75,
     75
60  RETURN
61  REM  *STEUERNUNG*
62  IF O = 32 AND K =  > 1 THEN 6
     8
63  IF O <  > 27 THEN 67
64  IF K <  > 1 THEN 67
65  IF ESC = 1 THEN 67
66 ESC = 1:H(K) = 0:K = K - 1
67  POKE  - 16368,0: RETURN
68 K = K + 1:ST = ST + 1:H(K) = 1
     : IF K = 3 THEN 97
69  GOTO 67
70  REM  *BONUSRUNDE*
71  POKE  - 16368,0
72  FOR I = 1 TO 278: HCOLOR= 3: HPLOT
     I + 1,121 TO I + 1,190: HCOLOR=
     0: HPLOT I,121 TO I,190: HCOLOR=
     3: NEXT
```





```
73  HCOLOR= 3
74 A$ = "  0    1    2    5    10
        20   50  100 ":VT = 17:HT
      = 1: GOSUB 89
75 RT(1) = 16:RT(2) = 48:PF = 40:
     PF(1) = 143:PF(2) = 152:M =
     1:RP = 1
76  ROT= RT(RP): XDRAW 3 AT PF,PF
     (RP): FOR I = 1 TO 20: NEXT

77 K =  PEEK ( - 16384): IF K = 1
     60 THEN 80
78  XDRAW 3 AT PF,PF(RP):RP = RP +
     1: IF RP > 2 THEN RP = 1
79  GOTO 76
80  POKE  - 16368,0
81  IF RP = 2 THEN GE = GE + DM:D
     M = 0: GOTO 84
82 H(1) = 0:H(2) = 1:H(3) = 2:H(4
     ) = 5:H(5) = 10:H(6) = 20:H(
     7) = 50:H(8) = 100
83 DM = H(M):M = M + 1:PF = PF +
     40: XDRAW 3 AT PF - 40,PF(RP
     )::RP = 1: GOTO 76
84  FOR I = 1 TO 278: HCOLOR= 3: HPLOT
     I + 1,121 TO I + 1,190: HCOLOR=
     0: HPLOT I,121 TO I,190: HCOLOR=
     3: NEXT : ROT= 0
85 VT = 20:HT = 4:A$ = "FREISPIEL
     E  " +  STR$ (FR): GOSUB 89:
     VT = 22:HT = 4:A$ = "GELD
         " +  STR$ (GE): GOSUB 8
     9:VT = 18:HT = 4:A$ = "SPIEL
     ER       " + NA$: GOSUB 89
86  GOTO 19
87  END
88  REM  *SCHRIFTBILD*
89  FOR I = 1 TO  LEN (A$)
90 B$ =  MID$ (A$,I,1):B =  ASC (
     B$)
91  IF B = 32 THEN 95
92  IF B = 46 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT
     HT * 7 + 2,VT * 8 + 6: GOTO
     95
93  IF B > 57 THEN  XDRAW B - 49 AT
     HT * 7,VT * 8: GOTO 95
94  XDRAW B - 42 AT HT * 7,VT * 8

95 HT = HT + 1: NEXT
96  RETURN
97  REM  *GEWINNAUSWERTUNG*
98  IF G(1) = 2 THEN S = 4
99  IF G(1) = 4 THEN S = 2
100  IF G(1) = 5 THEN S = 3
101  IF G(2) = 2 THEN T = 4
102  IF G(2) = 4 THEN T = 2
103  IF G(2) = 5 THEN T = 3
104  IF G(3) = 2 THEN U = 4
105  IF G(3) = 4 THEN U = 2
106  IF G(3) = 5 THEN U = 3
107  IF G(1) = 1 THEN S = 1
108  IF G(2) = 1 THEN T = 1
109  IF G(3) = 1 THEN U = 1
```

```
110 DM = GE:FS = FR
111  IF S = 1 AND T = 1 AND U = 1
     THEN 70
112  IF S = 1 AND T = 1 AND U = 2
     THEN GE = GE + 1
113  IF S = 1 AND T = 1 AND U = 3
     THEN GE = GE + 1.5
114  IF S = 1 AND T = 1 AND U = 4
     THEN 70
115  IF S = 1 AND T = 4 AND U = 1
     THEN 70
116  IF S = 2 AND T = 2 AND U = 2
     THEN GE = GE * 3
117  IF S = 2 AND T = 4 AND U = 2
     THEN GE = GE * 2
118  IF S = 2 AND T = 2 AND U = 4
     THEN GE = GE * 2
119  IF S = 3 AND T = 3 AND U = 3
     THEN FR = FR + 1
120  IF S = 3 AND T = 4 AND U = 3
     THEN FR = FR + 1
121  IF S = 3 AND T = 3 AND U = 4
     THEN FR = FR + 1
122  IF S = 4 AND T = 4 AND U = 4
     THEN FR = FR + 3
123  IF S = 4 AND T = 2 AND U = 4
     THEN GE = GE + .3
124  IF S = 4 AND T = 4 AND U = 2
     THEN GE = GE + .3
125  IF S = 4 AND T = 4 AND U = 1
     THEN GE = GE + .3
126  IF S = 4 AND T = 1 AND U = 4
     THEN GE = GE + .3
127  IF S = 4 AND T = 3 AND U = 4
     THEN GE = GE + .3
128  IF S = 4 AND T = 4 AND U = 3
     THEN GE = GE + .3
129  IF S = 4 AND T = 1 AND U = 1
     THEN 70
130  IF S = 4 AND T = 2 AND U = 2
     THEN GE = GE * 3
131  IF S = 4 AND T = 3 AND U = 3
     THEN FR = FR + 1
132 VT = 20:HT = 4:A$ = "FREISPIE
     LE  " +  STR$ (FS): GOSUB 89

133 VT = 20:HT = 4:A$ = "FREISPIE
     LE  " +  STR$ (FR): GOSUB 89

134 VT = 22:HT = 4:A$ = "GELD
       " +  STR$ (DM): GOSUB 89

135 VT = 22:HT = 4:A$ = "GELD
       " +  STR$ (GE): GOSUB 89

136  FOR W = 2 TO 0 STEP  - 2: HCOLOR=
     W: FOR I = 1 TO 49
137  HPLOT 20 + I,21 TO I + 20,49

138  HPLOT 100 + I,21 TO 100 + I,
     49
139  HPLOT 60 + I,71 TO 60 + I,99

140  NEXT I,W
141  FOR I = 1 TO 2000: NEXT
```




```
142  GOTO 19
143  REM  *ANFANG*
144 VT = 16:HT = 5: FOR I = 1 TO
     3: HPLOT HT * 7 - 4,VT * 8 -
     2 TO HT * 7 + 8,VT * 8 - 2 TO
     HT * 7 + 8,VT * 8 + 10 TO HT
      * 7 - 4,VT * 8 + 10 TO HT *
     7 - 4,VT * 8 - 2:HT = HT + 2
     : NEXT
145 A = 48:Q = 5: POKE  - 16368,0

146 VT = 16:HT = Q:A$ =  CHR$ (A)
     : GOSUB 89
147 S =  PEEK ( - 16384): IF S <
     128 THEN 147
148 AA = A
149  IF S = 136 THEN A = A - 1
150  IF S = 137 THEN A = A + 1
151  IF S = 141 THEN 158
152  IF S <  > 136 AND S <  > 137
      THEN  POKE  - 16368,0: GOTO
     147
153  IF A < 48 THEN A = 90
154  IF A > 90 THEN A = 49
155  IF A > 57 AND A < 65 AND S =
     136 THEN A = 57
156  IF A < 65 AND A > 57 AND S =
     137 THEN A = 65
157 VT = 16:HT = Q:A$ =  CHR$ (AA
     ): GOSUB 89: POKE  - 16368,0
     : GOTO 146
158 NA$ = NA$ +  CHR$ (A):Q = Q +
     2
159  POKE  - 16368,0: IF Q > 9 THEN
     161
160  GOTO 146
161  HCOLOR= 0
162  FOR I = VT * 8 - 2 TO (VT +
     1) * 8 + 2: HPLOT 10,I TO 80
     ,I: NEXT
163  HCOLOR= 3: POKE 0,1: RETURN

]CATALOG

DISK VOLUME 254

]CALL-151

*6000.6D78

6000- 29 00 54 00 1D 02 D6 03
6008- D3 04 7C 05 95 06 C6 06
6010- F7 06 28 07 59 07 8A 07
6018- BB 07 EC 07 1D 08 4E 08
6020- 7F 08 B0 08 E1 08 12 09
6028- 43 09 74 09 A5 09 D6 09
6030- 07 0A 38 0A 69 0A 9A 0A
6038- CB 0A FC 0A 2D 0B 5E 0B
6040- 8F 0B C0 0B F1 0B 22 0C
6048- 53 0C 84 0C B5 0C E6 0C
6050- 17 0D 48 0D 79 0D 01 01
6058- 01 01 05 01 01 01 01 01
6060- 05 01 01 01 01 01 05 01
6068- 01 01 01 01 05 01 01 01
6070- 01 01 05 01 01 01 01 01
6078- 05 02 03 07 07 03 03 03
6080- 07 03 07 03 03 03 07 03
6088- 07 03 03 03 07 03 07 03
6090- 03 03 07 03 07 03 03 03
6098- 07 03 07 03 03 03 07 06
60A0- 05 01 05 01 05 01 01 01
60A8- 05 01 05 01 01 01 05 01
60B0- 05 01 01 01 05 01 05 01
60B8- 01 01 05 01 05 01 01 01
60C0- 05 01 05 01 05 02 03 07
60C8- 03 03 07 03 03 03 03 03
60D0- 07 03 03 03 03 03 07 03
60D8- 03 03 03 03 07 03 03 03
60E0- 03 03 07 03 03 03 03 03
60E8- 07 03 03 06 05 01 01 01
60F0- 01 01 01 01 01 01 01 01
60F8- 01 01 01 01 01 01 01 01
6100- 01 01 01 01 01 01 01 01
6108- 01 01 01 01 01 01 01 01
6110- 05 02 03 07 03 03 03 07
6118- 07 03 07 07 03 03 03 07
6120- 07 07 03 03 03 07 03 03
6128- 07 07 07 03 03 07 07 07
6130- 03 03 03 07 03 03 03 06
6138- 05 01 01 05 01 05 01 01
6140- 05 01 01 05 01 05 01 01
6148- 05 01 05 01 01 01 05 01
6150- 01 01 01 01 01 05 01 05
6158- 01 01 01 01 05 02 03 07
6160- 03 03 03 03 07 03 07 03
6168- 03 03 03 03 07 07 03 03
6170- 03 07 03 03 07 07 07 03
6178- 03 07 07 07 03 07 03 03
6180- 03 07 03 06 05 01 05 05
6188- 05 05 05 01 05 01 01 01
6190- 01 05 01 01 01 01 05 01
6198- 01 01 05 01 01 01 01 01
61A0- 01 05 01 05 01 01 01 01
61A8- 05 02 03 07 03 03 03 07
61B0- 07 03 07 07 03 03 03 07
61B8- 07 07 03 07 07 07 03 03
61C0- 03 03 07 03 03 03 03 07
61C8- 03 07 03 03 03 07 03 06
61D0- 05 01 01 01 01 01 01 01
61D8- 01 01 01 01 01 01 01 01
61E0- 01 01 01 01 01 01 01 01
61E8- 01 01 01 01 01 01 01 01
61F0- 01 01 01 01 05 02 03 07
61F8- 07 07 07 07 07 07 07 07
6200- 07 07 07 07 07 07 07 07
6208- 07 07 07 07 07 07 07 07
6210- 07 07 07 07 07 07 07 07
6218- 07 07 07 06 00 01 01 01
6220- 01 05 05 05 05 05 05 05
6228- 05 05 05 05 01 01 01 01
6230- 01 01 02 03 03 03 03 03
6238- 03 07 03 03 03 03 03 03
6240- 03 03 03 03 03 07 03 03
6248- 02 01 01 05 01 01 01 01
6250- 01 01 01 01 01 01 01 01
6258- 01 05 01 01 01 01 02 03
```

```
6260- 03 03 03 03 07 03 03 07
6268- 07 07 03 03 03 07 07 07
6270- 03 03 07 03 02 01 05 05
6278- 01 05 01 01 01 05 01 05
6280- 01 01 01 05 01 05 05 01
6288- 01 01 02 03 03 03 07 03
6290- 07 03 03 07 07 07 03 03
6298- 03 07 07 07 03 03 07 03
62A0- 06 05 01 05 01 01 01 01
62A8- 01 01 01 01 01 01 01 01
62B0- 01 05 01 05 01 01 02 03
62B8- 03 03 07 03 07 03 03 03
62C0- 03 03 03 03 03 03 03 03
62C8- 03 03 07 03 06 05 01 05
62D0- 01 05 05 05 05 05 05 05
62D8- 05 05 05 05 01 05 01 05
62E0- 01 01 02 03 03 03 03 07
62E8- 07 03 03 07 03 03 03 03
62F0- 03 03 03 07 03 03 07 07
62F8- 02 01 01 05 01 01 01 05
6300- 01 01 01 01 01 05 01 01
6308- 01 05 01 01 01 01 02 03
6310- 03 03 03 03 07 03 03 03
6318- 03 07 07 07 07 07 03 03
6320- 03 03 07 03 02 01 01 01
6328- 05 01 01 01 01 01 01 01
6330- 01 01 01 01 05 01 01 01
6338- 01 01 02 03 03 03 03 03
6340- 03 03 07 07 07 07 07 07
6348- 07 07 07 07 07 03 03 03
6350- 02 01 01 01 01 01 01 01
6358- 01 01 01 01 01 01 01 01
6360- 01 01 01 01 01 01 02 03
6368- 07 07 07 03 07 07 07 03
6370- 07 03 07 03 03 07 07 03
6378- 03 07 03 03 02 01 01 01
6380- 05 01 05 01 01 05 01 05
6388- 01 05 01 05 01 01 01 05
6390- 01 01 06 03 07 07 07 03
6398- 03 07 07 03 03 07 07 03
63A0- 07 03 03 07 03 07 03 03
63A8- 02 01 05 01 05 01 05 01
63B0- 01 05 01 05 01 05 01 05
63B8- 01 01 01 05 01 01 06 07
63C0- 03 03 07 03 07 07 07 03
63C8- 07 03 07 03 03 07 07 03
63D0- 03 07 07 03 02 00 01 01
63D8- 01 01 01 01 05 01 01 01
63E0- 01 01 01 02 03 03 03 03
63E8- 03 03 07 07 07 03 03 03
63F0- 03 02 01 01 01 01 05 05
63F8- 05 05 05 01 01 01 01 02
6400- 03 03 03 03 07 07 07 07
6408- 07 07 07 03 03 02 01 01
6410- 05 05 05 05 05 05 05 05
6418- 05 01 01 02 03 03 07 07
6420- 07 07 07 07 07 07 07 07
6428- 07 02 05 05 05 05 05 05
6430- 05 05 05 05 05 05 05 02
6438- 03 03 03 03 03 07 07 07
6440- 07 07 03 03 03 02 01 01
6448- 01 01 05 05 05 05 05 01
6450- 01 01 01 02 03 03 03 03
6458- 03 07 07 07 07 07 03 03
6460- 03 02 01 01 01 01 05 05
6468- 05 05 05 01 01 01 01 02
6470- 03 03 03 03 03 07 07 07
6478- 07 07 03 03 03 02 01 01
6480- 01 01 05 05 05 05 05 01
6488- 01 01 01 02 03 03 03 03
6490- 03 07 07 07 07 07 03 03
6498- 03 02 01 01 01 01 05 05
64A0- 05 05 05 01 01 01 01 02
64A8- 03 03 03 03 03 07 07 07
64B0- 07 07 03 03 03 02 01 01
64B8- 01 01 05 05 05 05 05 01
64C0- 01 01 01 02 03 03 03 03
64C8- 03 07 07 07 07 07 03 03
64D0- 03 02 00 01 01 01 01 05
64D8- 05 05 01 01 01 01 02 03
64E0- 03 03 03 07 03 03 03 07
64E8- 03 03 02 01 01 01 05 01
64F0- 01 01 05 01 01 01 02 03
64F8- 03 03 03 07 03 03 03 07
6500- 03 03 02 01 01 01 05 01
6508- 01 01 05 01 01 01 02 03
6510- 03 03 07 03 03 03 03 03
6518- 07 03 02 01 05 01 01 01
6520- 01 01 01 01 05 01 02 03
6528- 07 03 03 03 03 03 03 03
6530- 03 03 06 05 01 01 01 01
6538- 01 01 01 01 01 05 02 03
6540- 07 03 03 03 03 03 03 03
6548- 03 03 06 01 05 01 01 01
6550- 01 01 01 01 05 01 02 03
6558- 03 03 07 03 03 03 03 03
6560- 07 03 02 01 01 01 05 05
6568- 05 05 05 01 01 01 02 03
6570- 03 03 03 03 03 03 03 03
6578- 03 03 02 00 05 05 05 05
6580- 05 05 05 05 05 05 05 05
6588- 05 06 07 03 03 03 03 03
6590- 03 03 03 03 03 03 03 06
6598- 05 01 01 01 01 01 01 01
65A0- 01 01 01 01 01 06 07 03
65A8- 03 03 03 03 03 03 03 03
65B0- 03 03 03 06 05 05 05 05
65B8- 05 05 05 05 05 05 01 01
65C0- 01 06 07 03 03 03 07 03
65C8- 03 03 03 03 03 03 03 02
65D0- 01 01 01 01 01 01 01 01
65D8- 01 05 01 01 01 06 03 07
65E0- 03 03 07 03 03 03 03 03
65E8- 03 03 03 02 01 01 01 01
65F0- 01 01 01 01 05 01 01 01
65F8- 05 02 03 07 03 03 03 07
6600- 03 03 03 03 03 03 03 02
6608- 01 01 01 01 01 01 01 01
6610- 05 01 01 01 05 02 03 03
6618- 07 03 03 07 03 03 03 03
6620- 03 03 03 02 01 01 01 01
6628- 01 01 01 05 01 01 01 05
6630- 01 02 03 03 07 03 03 03
6638- 07 03 03 03 03 03 03 02
6640- 01 01 01 01 01 01 01 05
6648- 01 01 01 05 01 02 03 03
6650- 03 07 03 03 07 03 03 03
6658- 03 03 03 02 01 01 01 01
6660- 01 01 05 01 01 01 05 01
6668- 01 02 03 03 03 07 03 03
6670- 03 07 03 03 03 03 03 02
```



```
6678- 01 01 01 01 01 01 05 01
6680- 01 01 05 01 01 02 03 03
6688- 03 07 07 07 07 07 03 03
6690- 03 03 03 02 00 01 05 05
6698- 05 01 02 03 07 03 03 03
66A0- 06 05 01 01 05 05 02 03
66A8- 07 03 07 03 06 05 05 01
66B0- 01 05 02 03 07 03 03 03
66B8- 06 01 05 05 05 01 02 03
66C0- 03 03 03 03 02 00 01 01
66C8- 05 01 01 02 03 03 03 07
66D0- 07 02 01 01 05 01 01 02
66D8- 03 03 03 07 03 02 01 01
66E0- 05 01 01 02 03 03 03 07
66E8- 03 02 01 01 05 01 01 02
66F0- 03 03 03 03 03 02 00 01
66F8- 05 05 05 01 02 03 07 03
6700- 03 03 06 01 01 01 01 05
6708- 02 03 03 07 03 03 02 01
6710- 01 05 01 01 02 03 03 03
6718- 03 07 02 05 05 05 05 05
6720- 02 03 03 03 03 03 02 00
6728- 01 05 05 05 01 02 03 07
6730- 03 03 03 06 01 01 01 01
6738- 05 02 03 03 07 07 07 02
6740- 01 01 01 01 05 02 03 07
6748- 03 03 03 06 01 05 05 05
6750- 01 02 03 03 03 03 03 02
6758- 00 01 01 01 05 01 02 03
6760- 03 07 07 03 02 01 05 01
6768- 05 01 02 03 03 07 03 03
6770- 06 05 05 05 05 05 02 03
6778- 03 07 03 03 02 01 01 01
6780- 05 01 02 03 03 03 03 03
6788- 02 00 05 05 05 05 05 02
6790- 03 03 03 03 03 06 05 05
6798- 05 05 01 02 03 07 03 03
67A0- 03 02 01 01 01 01 05 02
67A8- 03 07 03 03 03 06 01 05
67B0- 05 05 01 02 03 03 03 03
67B8- 03 02 00 01 01 05 05 05
67C0- 02 03 03 03 03 07 02 05
67C8- 01 01 01 01 02 03 03 07
67D0- 07 07 06 05 01 01 01 05
67D8- 02 03 07 03 03 03 06 01
67E0- 05 05 05 01 02 03 03 03
67E8- 03 03 02 00 05 05 05 05
67F0- 05 02 03 07 03 03 03 06
67F8- 01 01 01 05 01 02 03 03
6800- 03 07 03 02 01 05 01 01
6808- 01 02 03 03 03 03 03 06
6810- 05 01 01 01 01 02 03 03
6818- 03 03 03 02 00 01 05 05
6820- 05 01 02 03 07 03 03 03
6828- 06 05 01 01 01 05 02 03
6830- 03 07 07 07 02 05 01 01
6838- 01 05 02 03 07 03 03 03
6840- 06 01 05 05 05 01 02 03
6848- 03 03 03 03 02 00 01 05
6850- 05 05 01 02 03 07 03 03
6858- 03 06 05 01 01 01 05 02
6860- 03 07 07 07 07 02 01 01
6868- 01 01 05 02 03 03 07 03
6870- 03 02 01 05 05 01 01 02
```

```
6878- 03 03 03 03 03 02 00 01
6880- 01 05 01 01 02 03 03 07
6888- 03 07 02 05 01 01 01 05
6890- 02 03 07 03 03 03 06 05
6898- 05 05 05 05 02 03 07 03
68A0- 03 03 06 05 01 01 01 05
68A8- 02 03 03 03 03 03 02 00
68B0- 05 05 05 05 01 02 03 07
68B8- 03 03 03 06 05 01 01 01
68C0- 05 02 03 03 07 07 07 06
68C8- 05 01 01 01 05 02 03 07
68D0- 03 03 03 06 05 05 05 05
68D8- 01 02 03 03 03 03 03 02
68E0- 00 01 05 05 05 01 02 03
68E8- 07 03 03 03 06 05 01 01
68F0- 01 01 02 03 03 03 03 03
68F8- 06 05 01 01 01 01 02 03
6900- 07 03 03 03 06 01 05 05
6908- 05 01 02 03 03 03 03 03
6910- 02 00 05 05 05 01 01 02
6918- 03 03 07 03 03 06 05 01
6920- 01 01 05 02 03 07 03 03
6928- 03 06 05 01 01 01 05 02
6930- 03 03 07 03 03 06 05 05
6938- 05 01 01 02 03 03 03 03
6940- 03 02 00 05 05 05 05 05
6948- 02 03 03 03 03 03 06 05
6950- 01 01 01 01 02 03 03 07
6958- 07 07 06 05 01 01 01 01
6960- 02 03 03 03 03 03 06 05
6968- 05 05 05 05 02 03 03 03
6970- 03 03 02 00 05 05 05 05
6978- 05 02 03 03 03 03 03 06
6980- 05 01 01 01 01 02 03 03
6988- 07 07 07 06 05 01 01 01
6990- 01 02 03 03 03 03 03 06
6998- 05 01 01 01 01 02 03 03
69A0- 03 03 03 02 00 01 05 05
69A8- 05 01 02 03 07 03 03 03
69B0- 06 05 01 01 01 01 02 03
69B8- 03 07 07 03 06 05 01 01
69C0- 01 05 02 03 07 03 03 03
69C8- 06 01 05 05 05 01 02 03
69D0- 03 03 03 03 02 00 05 01
69D8- 01 01 05 02 03 07 03 03
69E0- 03 06 05 01 01 01 05 02
69E8- 03 07 07 07 07 06 05 01
69F0- 01 01 05 02 03 07 03 03
69F8- 03 06 05 01 01 01 05 02
6AA0- 03 03 03 03 03 02 00 01
6A08- 05 05 05 01 02 03 03 03
6A10- 07 03 02 01 01 05 01 01
6A18- 02 03 03 03 07 03 02 01
6A20- 01 05 01 01 02 03 03 03
6A28- 07 03 02 01 05 05 05 01
6A30- 02 03 03 03 03 03 02 00
6A38- 01 01 01 01 05 02 03 07
6A40- 03 03 03 02 01 01 01 01
6A48- 05 02 03 07 03 03 03 02
6A50- 01 01 01 01 05 02 03 07
6A58- 03 03 03 06 01 05 05 05
6A60- 01 02 03 03 03 03 03 02
6A68- 00 05 01 01 01 05 02 03
6A70- 03 07 03 03 06 05 01 05
```



```
6A78- 01 01 02 03 03 03 03 07
6A80- 06 05 01 05 01 01 02 03
6A88- 03 07 03 03 06 05 01 01
6A90- 01 05 02 03 03 03 03 03
6A98- 02 00 05 01 01 01 01 02
6AA0- 03 03 03 03 03 06 05 01
6AA8- 01 01 01 02 03 03 03 03
6AB0- 03 06 05 01 01 01 01 02
6AB8- 03 03 03 03 03 06 05 05
6AC0- 05 05 05 02 03 03 03 03
6AC8- 03 02 00 05 01 01 01 05
6AD0- 02 03 07 07 03 07 06 05
6AD8- 01 05 01 05 02 03 07 03
6AE0- 07 03 06 05 01 01 01 05
6AE8- 02 03 07 03 03 03 06 05
6AF0- 01 01 01 05 02 03 03 03
6AF8- 03 03 02 00 05 01 01 01
6B00- 05 02 03 07 03 03 03 06
6B08- 05 05 01 01 05 02 03 07
6B10- 03 07 03 06 05 01 01 05
6B18- 05 02 03 07 03 03 03 06
6B20- 05 01 01 01 05 02 03 03
6B28- 03 03 03 02 00 01 05 05
6B30- 05 01 02 03 07 03 03 03
6B38- 06 05 01 01 01 05 02 03
6B40- 07 03 03 03 06 05 01 01
6B48- 01 05 02 03 07 03 03 03
6B50- 06 01 05 05 05 01 02 03
6B58- 03 03 03 03 02 00 05 05
6B60- 05 05 01 02 03 07 03 03
6B68- 03 06 05 01 01 01 05 02
6B70- 03 03 07 07 07 06 05 01
6B78- 01 01 01 02 03 03 03 03
6B80- 03 06 05 01 01 01 01 02
6B88- 03 03 03 03 03 02 00 01
6B90- 05 05 05 01 02 03 07 03
6B98- 03 03 06 05 01 01 01 05
6BA0- 02 03 07 03 03 03 06 05
6BA8- 01 05 01 05 02 03 03 07
6BB0- 03 03 06 01 05 05 01 05
6BB8- 02 03 03 03 03 03 02 00
6BC0- 05 05 05 05 01 02 03 07
6BC8- 03 03 03 06 05 01 01 01
6BD0- 05 02 03 03 07 07 07 06
6BD8- 05 01 05 01 01 02 03 03
6BE0- 07 03 03 06 05 01 01 01
6BE8- 05 02 03 03 03 03 03 02
6BF0- 00 01 05 05 05 01 02 03
```

```
6BF8- 07 03 03 03 06 05 01 01
6C00- 01 01 02 03 03 07 07 07
6C08- 02 01 01 01 01 05 02 03
6C10- 07 03 03 03 06 01 05 05
6C18- 05 01 02 03 03 03 03 03
6C20- 02 00 05 05 05 05 05 02
6C28- 03 03 03 07 03 02 01 01
6C30- 05 01 01 02 03 03 03 07
6C38- 03 02 01 01 05 01 01 02
6C40- 03 03 03 07 03 02 01 01
6C48- 05 01 01 02 03 03 03 03
6C50- 03 02 00 05 01 01 01 05
6C58- 02 03 07 03 03 03 06 05
6C60- 01 01 01 05 02 03 07 03
6C68- 03 03 06 05 01 01 01 05
6C70- 02 03 07 03 03 03 06 01
6C78- 05 05 05 01 02 03 03 03
6C80- 03 03 02 00 05 01 01 01
6C88- 05 02 03 07 03 03 03 06
6C90- 05 01 01 01 05 02 03 07
6C98- 03 03 03 06 05 01 01 01
6CA0- 05 02 03 03 07 03 07 02
6CA8- 01 01 05 01 01 02 03 03
6CB0- 03 03 03 02 00 05 01 01
6CB8- 01 05 02 03 07 03 03 03
6CC0- 06 05 01 01 01 05 02 03
6CC8- 07 03 07 03 06 05 01 05
6CD0- 01 05 02 03 07 07 03 07
6CD8- 06 05 01 01 01 05 02 03
6CE0- 03 03 03 03 02 00 05 01
6CE8- 01 01 05 02 03 07 03 03
6CF0- 03 06 01 05 01 05 01 02
6CF8- 03 03 03 07 03 02 01 05
6D00- 01 05 01 02 03 07 03 03
6D08- 03 06 05 01 01 01 05 02
6D10- 03 03 03 03 03 02 00 05
6D18- 01 01 01 05 02 03 03 07
6D20- 03 07 02 01 01 05 01 01
6D28- 02 03 03 03 07 03 02 01
6D30- 01 05 01 01 02 03 03 03
6D38- 07 03 02 01 01 05 01 01
6D40- 02 03 03 03 03 03 02 00
6D48- 05 05 05 05 05 02 03 07
6D50- 03 03 03 06 01 01 01 05
6D58- 01 02 03 03 07 07 07 02
6D60- 01 05 01 01 01 02 03 07
6D68- 03 03 03 06 05 05 05 05
6D70- 05 02 03 03 03 03 03 02
6D78- 00
```

Verlängerungsadapter für 25pol. Sub-D-Stecker

Verbindungskabel für V24/RS232-Schnittstellen weisen auf beiden Seiten Stecker auf, da die Geräte jeweils mit Eingangsbuchsen bestückt sind. Ist ein Kabel einmal für eine Anwendung zu kurz, dann muß ein neues besorgt werden, denn die Kabel können nicht, wie man es vom Netzkabel gewöhnt ist, ineinandergesteckt werden. Um diesem Problem abhelfen zu können, hat die Firma BAUZ den Verlängerungsadapter PERDREH-V entwickelt. Der Adapter weist an beiden Seiten 25pol. Sub-D-Buchsen auf, die 1 zu 1 miteinander verbunden sind. Damit können auf beiden Seiten Kabel mit Steckern aufgesteckt werden. Mit Hilfe des Adapters PERDREH-V können also zwei zu kurze Schnittstellenkabel zu einem langen Kabel einfach zusammengesteckt werden.

Nähere Information bei: BAUZ GmbH Postfach 13 29, 2730 Zeven



CASTLE OF DOOM

Finden Sie den Schlüssel zur nächsten Runde!

Dieses Spiel befördert Sie in einen Labyrinth, wo Sie einen Schlüssel erreichen müssen, der Ihnen die Tür zum nächsten Raum öffnet. Dabei müssen Sie jedoch darauf achten, daß Sie nicht von dem Monster eingeholt werden. Dessen Aufgabe ist es nämlich, den Schlüssel zu bewachen und Sie an der Flucht in den nächsten Raum zu hindern. Als zusätzliche Schwierigkeit muß das Ganze auch noch in einer bestimmten Zeit erfolgen. Ist es Ihnen gelungen, den Schlüssel zu erreichen, fliehen Sie sofort zum Ausgang im linken oberen Bildbereich. Auf diese Art haben Sie den nächsten Raum erreicht. Es gibt insgesamt zehn verschiedene Räume innerhalb des Castles.

Die Steuerung erfolgt über die Tastatur:

Ctrl-H:	links	Ctrl-J:	unten
Ctrl-I:	rechts	Ctrl-K:	oben
Space:	Schluß		

Achtung, vor Beginn des Spiels müssen Sie folgende Eingabe tätigen:

POKE 103,0 : POKE 104,64 : Poke 16384,0

Geben Sie nun die HEX-DUMPS ein und SAVEN Sie mit folgenden Namen:

Hex-Dump – 1C00–1FFF : BSAVE CASTLE.OBJ4,A$1C00,L$400

Hex-Dump – 0303–0315 : BSAVE CASTLE.OBJ3,A771,L19

Hex-Dump – 9000.93AF : BSAVE CASTLE.OBJ2,A$9000,L$3B0

```
]CALL-151

*1C00.1FFF

1C00- A6 01 20 64 1C 8A D0 FA
1C08- 60 A9 E6 D0 02 A9 C6 8D
1C10- 1D 1C A5 03 85 00 A5 04
1C18- 85 05 20 00 1C C6 00 C6
1C20- 05 D0 F7 60 A6 01 18 A5
1C28- 0A C9 F0 90 08 E6 09 D0
1C30- 08 E6 0A D0 04 A9 F0 85
1C38- 0A A0 00 B1 09 4C 47 1C
1C40- 4A 4A 4A 4A 4A 4A 4A 18
1C48- 69 01 85 00 20 64 1C 8A
1C50- D0 DB 60 A5 02 85 07 8D
1C58- 30 C0 A4 00 88 D0 FD C6
1C60- 07 D0 F7 60 20 53 1C A5
1C68- 00 F0 0D 18 65 06 85 06
1C70- B0 06 69 0A 85 06 90 04
1C78- 8A F0 01 CA 20 53 1C 60
1C80- A2 04 B9 FF 1E 95 00 88
1C88- CA D0 F7 60 A0 04 20 80
1C90- 1C 20 09 1C 60 A0 08 20
1C98- 80 1C A9 04 85 08 20 0D
1CA0- 1C C6 08 D0 F9 60 A9 04
1CA8- 85 08 A0 0C 20 80 1C 20
1CB0- 0D 1C A5 00 85 03 20 09
1CB8- 1C C6 08 D0 ED 60 A0 10
1CC0- 20 80 1C A9 E0 85 0A A5
1CC8- 05 85 09 A0 00 B1 09 85
1CD0- 00 20 00 1C C6 09 D0 F3
1CD8- 60 20 80 1C A5 03 8D 3E
1CE0- 1C C9 47 F0 0A 20 24 1C
1CE8- AE 3E 1C E8 8A D0 EF 60
1CF0- 20 80 1C 20 24 1C E6 02
1CF8- C6 01 C6 03 D0 F5 60 A0
1D00- 12 20 D9 1C A0 15 20 F0
1D08- 1C 60 A0 18 20 D9 1C A0
1D10- 1B 20 D9 1C A0 1E 20 D9
1D18- 1C A0 21 20 F0 1C 60 A0
1D20- 24 20 80 1C 20 09 1C 20
1D28- 0A 1D 60 E6 08 A6 08 BD
1D30- 7F 1F F0 13 85 01 E6 08
1D38- A6 08 BD 7F 1F F0 EC 85
1D40- 00 20 00 1C 4C 36 1D 60
1D48- A9 01 85 02 A9 00 85 08
1D50- 20 2B 1D 60 A5 01 85 05
1D58- 85 08 A9 01 85 01 A5 03
1D60- 85 00 20 00 1C C6 05 F0
1D68- 0B A5 04 85 00 20 00 1C
1D70- C6 05 D0 EA A5 08 85 01
1D78- 60 A0 28 20 80 1C A9 50
1D80- 85 00 20 00 1C A9 5A 20
1D88- A8 FC C6 03 D0 F0 60 A5
1D90- 03 85 08 20 24 1C CE 3E
1D98- 1C AD 3E 1C C9 40 D0 F3
1DA0- A9 47 8D 3E 1C C6 08 D0
1DA8- EA 60 A5 03 85 08 A9 41
1DB0- 8D 3E 1C 20 24 1C EE 3E
```



```
1DB8- 1C AD 3E 1C C9 48 D0 F3
1DC0- C6 08 D0 EA CE 3E 1C 60
1DC8- A5 03 85 04 85 05 A9 01
1DD0- 85 03 20 8F 1D 20 AA 1D
1DD8- C6 05 D0 F6 A5 04 85 03
1DE0- 60 00 00 00 00 00 00 00
1DE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1DF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1DF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E00- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E08- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E10- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E18- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E20- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E28- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E30- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E38- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E40- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E48- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E50- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E58- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E60- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E68- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E70- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E78- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E80- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E88- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E90- 00 00 00 00 00 00 00 00
1E98- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EA0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EA8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
1EC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1ED0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1ED8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1EF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F00- 01 01 60 25 01 01 F0 90
1F08- 01 01 D0 50 1A 01 03 01
1F10- 43 05 01 03 0A 01 45 35
1F18- 03 45 0E 08 45 05 05 05
1F20- 05 01 50 90 04 01 18 00
1F28- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F30- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F38- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F40- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F48- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F50- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F58- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F60- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F68- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F70- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F78- 00 00 00 00 00 00 00 00
1F80- 55 BC 8B 93 A7 BC 00 FF
1F88- E2 00 55 BC 8B 93 A7 9D
1F90- 00 FF 93 00 55 BC 93 BC
1F98- A7 BC 93 BC A7 B1 BC B1
1FA0- A7 93 00 AA 8B 00 2A 6C
1FA8- 00 00 FF 00 00 00 00 00
1FB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
1FF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
*
```

```
]CALL-151

*0303.0315

0303- AD 30 C0 88 D0
0308- 04 C6 01 F0 08 CA D0 F6
0310- A6 00 4C 03 03 60
```




```
]CALL-151

*9000.93AF

9000- 0A 00 16 00 7B 00 E0 00
9008- 45 01 AA 01 0F 02 74 02
9010- D9 02 3E 03 4B 03 05 05
9018- 05 05 05 05 05 05 05 06
9020- 03 03 03 03 03 03 03 03
9028- 03 06 05 01 01 01 01 01
9030- 01 01 01 02 03 03 03 03
9038- 03 03 03 03 03 06 05 01
9040- 01 01 01 01 01 01 01 02
9048- 03 03 03 03 03 03 03 03
9050- 03 06 05 01 01 01 01 01
9058- 01 01 01 02 03 03 03 03
9060- 03 03 03 03 03 06 05 01
9068- 01 01 01 01 01 01 01 02
9070- 03 03 03 03 03 03 03 03
9078- 03 06 00 01 01 01 01 01
9080- 01 01 01 01 02 03 03 03
9088- 03 03 03 03 03 03 02 01
9090- 01 01 01 01 01 01 01 01
9098- 02 03 03 03 03 03 03 03
90A0- 07 07 02 05 01 01 05 05
90A8- 05 05 05 05 02 07 07 07
90B0- 07 07 07 07 03 03 06 01
90B8- 05 05 01 01 01 01 05 01
90C0- 06 07 03 07 03 03 03 03
90C8- 03 03 02 01 01 01 01 01
90D0- 01 01 01 01 06 03 03 03
90D8- 03 03 03 03 03 03 02 00
90E0- 01 01 05 05 05 05 05 01
90E8- 01 02 03 03 07 03 03 03
90F0- 03 03 07 02 05 01 01 01
90F8- 01 01 01 01 05 02 03 07
9100- 03 03 03 03 03 03 03 06
9108- 01 05 01 01 01 01 01 05
9110- 01 02 03 03 07 03 03 03
9118- 03 03 07 02 01 01 05 01
9120- 01 01 05 01 01 02 03 03
9128- 03 07 03 03 03 07 03 02
9130- 01 01 01 05 01 05 01 01
9138- 01 02 03 03 03 03 03 07
9140- 03 03 03 02 00 01 01 05
9148- 05 05 05 05 01 01 02 03
9150- 03 07 07 07 07 07 07 07
9158- 02 05 05 05 05 05 05 05
9160- 05 05 02 03 07 07 07 07
9168- 07 07 07 07 06 05 05 05
9170- 05 05 05 05 05 05 02 03
9178- 03 07 07 07 07 07 07 07
9180- 02 01 01 05 05 05 05 05
9188- 01 01 02 03 03 07 03 07
9190- 03 07 03 07 02 05 01 05
9198- 01 01 01 05 01 05 02 03
91A0- 07 03 07 03 03 03 07 03
91A8- 06 00 05 01 01 01 01 01
91B0- 01 01 01 06 07 03 03 03
91B8- 03 03 03 03 03 06 05 01
91C0- 01 01 01 01 01 01 01 06
91C8- 07 03 03 03 03 03 03 03
91D0- 03 06 05 01 01 01 01 01
91D8- 01 01 01 06 07 03 03 03
91E0- 03 03 03 03 03 06 05 01
91E8- 01 01 01 01 01 01 01 06
91F0- 07 03 03 03 03 03 03 03
91F8- 03 06 05 01 01 01 01 01
9200- 01 01 01 06 07 03 03 03
9208- 03 03 03 03 03 06 00 01
9210- 01 05 05 05 01 01 01 01
9218- 02 03 03 03 03 03 07 03
9220- 07 07 02 01 01 05 05 05
9228- 01 01 01 01 02 03 03 03
9230- 03 03 03 07 03 03 06 01
9238- 05 05 05 05 05 01 01 01
9240- 02 03 03 03 07 03 07 07
9248- 07 03 02 01 01 05 05 05
9250- 01 01 01 01 02 03 03 03
9258- 03 03 07 03 03 07 02 01
9260- 05 01 01 05 01 01 01 01
9268- 02 03 03 03 03 03 07 07
9270- 03 07 06 00 01 01 05 05
9278- 05 01 01 01 01 02 03 03
9280- 03 03 07 07 03 07 03 02
9288- 01 01 05 05 05 01 01 01
9290- 01 02 03 03 03 03 03 03
9298- 07 03 03 06 01 05 05 05
92A0- 05 05 01 01 01 02 03 03
92A8- 03 07 03 07 07 07 03 02
92B0- 01 01 05 05 05 01 01 01
92B8- 01 02 03 03 03 03 07 03
92C0- 03 07 03 02 01 01 05 01
92C8- 01 05 01 01 01 02 03 03
92D0- 03 07 07 03 07 07 03 02
92D8- 00 01 01 05 05 05 01 01
92E0- 01 01 02 03 03 03 03 03
92E8- 07 07 07 03 02 01 01 05
```



```
92F0- 05 05 01 01 01 01 02 03
92F8- 03 03 07 03 03 07 03 03
9300- 06 01 05 05 05 05 05 01
9308- 01 01 02 03 03 03 03 03
9310- 07 07 07 03 02 01 01 05
9318- 05 05 01 01 01 01 02 03
9320- 03 03 03 03 07 03 07 03
9328- 02 01 01 05 01 05 01 01
9330- 01 01 02 03 03 03 03 07
9338- 07 03 07 07 02 00 05 05
9340- 05 05 05 01 02 03 03 03
9348- 03 03 00 05 05 05 05 05
9350- 05 05 05 05 06 03 03 03
9358- 03 03 03 03 03 03 02 01
9360- 01 01 01 01 01 01 01 01
9368- 02 03 03 03 03 03 03 03
9370- 03 03 02 01 01 01 01 01
9378- 01 01 01 01 02 03 03 03
9380- 03 03 03 03 03 03 02 01
9388- 01 01 01 01 01 01 01 01
9390- 02 03 03 03 03 03 03 03
9398- 03 03 02 01 01 01 01 01
93A0- 01 01 01 01 02 07 07 07
93A8- 07 07 07 07 07 07 06 00
```

```
1  REM  HIGHSCORE ERSTELLER
2  TEXT : CLEAR : HOME
3  PRINT  CHR$ (4)"OPEN CASTLE.OB
     J1"
4  PRINT  CHR$ (4)"WRITE CASTLE.O
     BJ1"
5  PRINT 100
6  PRINT  CHR$ (4)"CLOSE"
```

```
10  GOTO 1020
20  FOR I = 0 TO 15
30  FOR T = 0 TO 27
40  IF A(I + 1,T + 1) = 0 THEN 60

50  XDRAW A(I + 1,T + 1) AT T * 1
     0,I * 10
60  NEXT T,I
70 A = 2:B = 2:D1 = 7:MX = 27:MY =
     15:MO = 0:Q = 0
80  POKE  - 16368,0: WAIT  - 1638
     4,128
90  XDRAW D1 AT (A - 1) * 10,(B -
     1) * 10:AA = A:BB = B:D2 = D
     1
100  VTAB 22: HTAB 1: PRINT "ZEIT
      : "; INT (TI)" ";: HTAB 15:
      PRINT "LEBEN : "LI;: HTAB 2
     5: PRINT "PUNKTE : "SC
110 TI = TI - .5: IF TI = 0 THEN
     830
120 X =  PEEK ( - 16384):X = X -
     128
130  IF X = 8 THEN  GOSUB 240: GOTO
     180
140  IF X = 9 THEN  GOSUB 280: GOTO
     180
150  IF X = 10 THEN  GOSUB 320: GOTO
     180
160  IF X = 11 THEN  GOSUB 360: GOTO
     180
170  IF X = 32 THEN  GOSUB 400
180  IF A(B,A) = 3 THEN SC = SC +
     100: GOSUB 1260: XDRAW 3 AT
     (A - 1) * 10,(B - 1) * 10:A(
     B,A) = 0
190  IF A(B,A) = 2 THEN  GOSUB 53
     0
200  IF A(B,A) = 9 THEN 880
210  IF  NOT MO THEN  GOSUB 580
220  XDRAW D2 AT (AA - 1) * 10,(B
     B - 1) * 10
230  GOTO 90
240 A = A - 1: IF A < 1 THEN A =
     1
250  POKE  - 16368,0: GOSUB 1320
260  IF A(B,A) = 1 OR A(B,A) = 5 OR
     A(B,A) = 10 THEN A = A + 1
270 D1 = 6: RETURN
280 A = A + 1: IF A > 27 THEN A =
     27
290  POKE  - 16368,0: GOSUB 1320
300  IF A(B,A) = 1 OR A(B,A) = 5 OR
     A(B,A) = 10 THEN A = A - 1
310 D1 = 7: RETURN
320 B = B + 1: IF B > 15 THEN B =
     15
330  POKE  - 16368,0: GOSUB 1320
340  IF A(B,A) = 1 OR A(B,A) = 5 OR
     A(B,A) = 10 THEN B = B - 1
350 D1 = 8: RETURN
360 B = B - 1: IF B < 1 THEN B =
     1
370  POKE  - 16368,0: GOSUB 1320
380  IF A(B,A) = 1 OR A(B,A) = 5 OR
     A(B,A) = 10 THEN B = B + 1
390 D1 = 8: RETURN
400  IF MY < B - 3 OR MY > B + 3 THEN
      RETURN
410  POKE  - 16368,0
420  IF MX < A - 3 OR MX > A + 3 THEN
      RETURN
430  HCOLOR= 3: HPLOT (A - 1) * 1
     0 + 5,(B - 1) * 10 + 5 TO (M
     X - 1) * 10 + 5,(MY - 1) * 1
     0 + 5
440  FOR I = 1 TO 500: NEXT
450  HCOLOR= 0: HPLOT (A - 1) * 1
     0 + 5,(B - 1) * 10 + 5 TO (M
     X - 1) * 10 + 5,(MY - 1) * 1
     0 + 5
```



```
460 MO = 1
470  XDRAW 4 AT (MX - 1) * 10,(MY
     - 1) * 10: SCALE= 2
480  XDRAW 4 AT (MX - 1) * 10,(MY
     - 1) * 10
490  GOSUB 1290
500  XDRAW 4 AT (MX - 1) * 10,(MY
     - 1) * 10: SCALE= 1
510 MY = 500:MX = 500
520  RETURN
530 A(1,4) = 9:A(B,A) = 0
540  XDRAW 2 AT (A - 1) * 10,(B -
    1) * 10
550  XDRAW 10 AT 30,0
560  GOSUB 1310
570  RETURN
580  IF  NOT Q THEN  XDRAW 4 AT (
    MX - 1) * 10,(MY - 1) * 10
590 M1 = MX:M2 = MY:Q = 1:CH = 1
600  IF A < MX THEN MX = MX - 1: GOSUB
    730: IF CH THEN 680
610 CH = 1
620  IF A > MX THEN MX = MX + 1: GOSUB
    730: IF CH THEN 680
630 CH = 1
640  IF B > MY THEN MY = MY + 1: GOSUB
    750: IF CH THEN 680
650 CH = 1
660  IF B < MY THEN MY = MY - 1: GOSUB
    750: IF CH THEN 680
670 CH = 0
680  XDRAW 4 AT (MX - 1) * 10,(MY
     - 1) * 10
690  XDRAW 4 AT (M1 - 1) * 10,(M2
     - 1) * 10
700  IF CH THEN  GOSUB 1300
710  IF TD THEN 830
720  RETURN
730  IF A(MY,MX) = 10 OR A(MY,MX)
     = 5 THEN MX = M1:CH = 0
740  GOTO 760
750  IF A(MY,MX) = 10 OR A(MY,MX)
     = 5 THEN MY = M2:CH = 0
760  IF MX = A AND MY = B THEN TD
     = 1
770  RETURN
780  READ TI: IF TI =
    - 1 THEN  RESTORE : GOTO 780
790  FOR I = 1 TO 16: FOR T = 1 TO
    28
800  READ A(I,T): NEXT T,I
810 L = L + 1: HOME
820  GOTO 20
830 LI = LI - 1: IF LI = 0 THEN 9
    30
840  GOSUB 1330
850 TD = 0
860  IF TI = 0 THEN TI = 50
870  XDRAW D1 AT (A - 1) * 10,(B -
    1) * 10:A = 2:B = 2: GOTO 90

880 SC = SC + TI: VTAB 22: HTAB 1
    : PRINT "ZEIT : "; INT (TI)"
    ";: HTAB 15: PRINT "LEBEN :
    "LI;: HTAB 25: PRINT "PUNKT
    E : "SC
890  FOR I = 1 TO 1000: NEXT
900  HOME : VTAB 22: HTAB 10: PRINT
    "LEVEL *"L"* GESCHAFFT !!!"
910  FOR I = 1 TO 1000: NEXT
920 SC = SC + 500: GOSUB 1280: HGR
    : GOTO 780
930  TEXT : HOME
940  INVERSE : PRINT ">>>>>>>>>>>
    >> ENDRESULTATE <<<<<<<<<<<
    <"
950  NORMAL
960  VTAB 3: PRINT "SCORE : ";SC
970  VTAB 5: PRINT "HI-SCORE : ";
    HC
980  IF SC > HC THEN  VTAB 7: PRINT
    "NEW HI-SCORE : ";SC:HC = SC

990  VTAB 10: PRINT "NOCH EIN SPI
    EL ?";: GET A$: PRINT A$: IF
    A$ <  > "J" AND A$ <  > "N" THEN
    990
1000  IF A$ = "J" THEN  HOME : GOTO
    1070
1010  PRINT D$;"OPEN CASTLE.OBJ1"
    : PRINT D$"WRITE CASTLE.OBJ1
    ": PRINT HC: PRINT D$"CLOSE"
    : TEXT : HOME : END
1020  TEXT : CLEAR : HOME
1030  DIM A(16,28)
1040 D$ =  CHR$ (4):LI = 3:SC = 0

1050  PRINT D$;"OPEN CASTLE.OBJ1"
    : PRINT D$"READ CASTLE.OBJ1"
    : INPUT HC: PRINT D$"CLOSE"
1060  PRINT D$;"BLOAD CASTLE.OBJ3
    "
1070  FOR I = 1 TO 40: PRINT "*";
    : NEXT : FOR I = 1 TO 3: HTAB
    1: PRINT "*";: HTAB 40: PRINT
    "*";: NEXT : FOR I = 1 TO 40
    : PRINT "*";: NEXT
1080 A$ = "UWE RUNKEL PRESENTS ..
    ... CASTLE OF DOOM .... (C)
    COPYRIGHT <05.11.1984> BY UW
    E RUNKEL / AM SCHEIBELACKER
    6 / 3560 BIEDENKOPF 2 / TEL.
    :(06461)  8547 "
1090 T = 38: FOR I = 1 TO 36
1100  VTAB 3: HTAB T: PRINT  MID$
    (A$,1,I): FOR Z = 1 TO 100: NEXT
    :T = T - 1: NEXT
1110 T = 0: FOR I = 1 TO 149
1120  VTAB 3: HTAB 3: PRINT  MID$
    (A$,I,36);
1130  FOR Z = 1 TO 100: NEXT
1140  IF I > 114 THEN T = T + 1: PRINT
     SPC( T)
1150  NEXT
1160 A$ = "PRESS ANY KEY TO START
    .....                   "
1170  VTAB 3: HTAB 3: PRINT A$
1180 A$ =  MID$ (A$,2) +  LEFT$ (
    A$,1)
1190  IF  PEEK ( - 16384) > 128 THEN
    1210
1200  FOR T = 1 TO 50: NEXT : GOTO
    1170
1210  PRINT D$"BLOADCASTLE.OBJ2"
1220  PRINT D$"BLOADCASTLE.OBJ3"
1230  PRINT D$"BLOADCASTLE.OBJ4"
1240  POKE  - 16368,0
1250  HGR : HCOLOR= 3: POKE 233,1
    44: POKE 232,0: ROT= 0: SCALE=
    1: GOTO 780
1260  POKE 0,50: POKE 1,5: CALL 7
    71: POKE 0,200: POKE 1,5: CALL
    771: POKE 0,100: POKE 1,5: CALL
    771: POKE 0,10: POKE 1,5: CALL
    771: POKE 0,230: POKE 1,5: CALL
    771
1270  RETURN
1280  CALL 7496: RETURN
1290  CALL 7455: RETURN
1300  CALL 7423: RETURN
1310  FOR I = 1 TO 10: CALL 7308:
     NEXT : RETURN
1320  POKE 0,50: POKE 1,5: CALL 7
    71: RETURN
1330  CALL 7434: RETURN
1340  DATA  100
1350  DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
    0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
    ,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
    10,10
1360  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0,0,5
1370  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,0,5,
    0,0,0,0,5,0,0,0,3,0,10,10,10
    ,10,10,0,5
1380  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,5,0,5,
    0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    5,0,5
1390  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,5,0,5,
    0,0,0,0,5,0,0,0,0,5,0,0,0,0,
    5,0,5
```

```
1400  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,5,0,5,
      0,0,0,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,
      5,0,5
1410  DATA 5,10,10,10,10,10,10,0,
      5,0,5,0,0,0,0,5,10,10,10,0,0
      ,0,0,0,0,5,0,5
1420  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,5,0,5,
      0,0,0,0,0,0,5,0,0,10,0,0,0,0
      ,5,2,5
1430  DATA 5,0,10,10,10,10,10,10,
      5,0,0,0,0,0,0,5,0,5,0,0,0,0,
      0,0,0,5,0,5
1440  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,5,10,0
      ,0,0,0,0,5,0,5,0,0,0,0,0,0,0
      ,5,0,5
1450  DATA 5,10,10,3,10,10,10,10,
      5,10,10,10,10,0,0,5,0,0,5,0,
      0,0,0,0,0,5,0,5
1460  DATA 5,0,5,0,0,0,0,0,5,0,0,
      0,5,0,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,
      5,0,5
1470  DATA 5,10,10,10,10,10,10,0,
      5,0,5,0,5,0,0,5,0,0,5,0,0,0,
      0,0,0,5,0,5
1480  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,5,0,5,
      0,5,10,10,5,0,3,5,0,0,10,10,
      10,10,10,0,5
1490  DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,
      0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,
      0,0,5
1500  DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
      10,10
1510  DATA  150
1520  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
1530  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0
1540  DATA  0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5
1550  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0
      ,0,0,0
1560  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0
1570  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0
1580  DATA  0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5
1590  DATA  0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0
1600  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0
1610  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0
1620  DATA  0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5
1630  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0
1640  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0
1650  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0
1660  DATA  0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0
      ,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,2,5,0
      ,5,0,5
1670  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
1680  DATA  200
1690  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
1700  DATA  5,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
1710  DATA  5,0,5,0,0,5,2,5,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,0,5
1720  DATA  5,0,5,0,0,5,10,5,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,5
1730  DATA  5,0,5,0,0,5,0,0,0,5,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,10,5
1740  DATA  5,0,5,0,0,5,0,10,10,5
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,5
1750  DATA  5,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0
      ,5,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,3,5
1760  DATA  5,0,5,0,0,5,10,10,10,
      10,10,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,5
1770  DATA  5,0,5,0,0,5,0,3,0,0,0
      ,0,0,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,5
1780  DATA  5,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,5,0,0
      ,0,3,5
1790  DATA  5,0,5,0,0,5,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,0,5,
      0,5,0,5,0,5,0,0,5
1800  DATA  5,0,5,0,0,0,0,0,3,0,0
      ,0,0,0,0,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
1810  DATA  5,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,5,0,0,0,5,0,0,0,5
      ,0,0,5
1820  DATA  5,0,10,10,10,10,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,10,0,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,0,0,5

1830  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
1840  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
1850  DATA  200
1860  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
1870  DATA  5,0,0,0,5,0,3,5,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,10,10,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,5
1880  DATA  5,10,10,0,5,0,0,5,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,5
1890  DATA  5,0,0,0,5,0,0,5,0,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,5
1900  DATA  5,0,10,10,5,0,0,5,0,5
      ,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,5
1910  DATA  5,0,0,0,5,0,0,5,0,5,0
      ,10,10,10,10,10,0,5,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,5
1920  DATA  5,10,10,0,5,0,0,5,0,5
      ,0,5,2,0,0,5,0,5,0,0,0,3,0,0
      ,0,0,0,5
1930  DATA  5,0,0,0,5,0,0,5,0,5,0
      ,10,10,10,0,5,0,5,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,5
1940  DATA  5,0,10,10,5,0,0,5,0,5
      ,0,0,0,0,0,5,0,5,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,5
1950  DATA  5,0,0,0,5,0,0,5,0,5,1
      0,10,10,10,10,5,0,5,0,0,0,0,
      0,3,0,0,0,5
1960  DATA  5,10,10,0,5,0,0,5,0,0
      ,0,0,3,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,5
```

```
1970  DATA  5,3,0,0,5,0,0,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,5
1980  DATA  5,0,10,10,5,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,5
1990  DATA  5,0,0,0,5,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2000  DATA  5,10,10,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,5
2010  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2020  DATA 250
2030  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2040  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
     ,0,0,5
2050  DATA  5,0,10,0,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,0,10,0,5

2060  DATA  5,0,5,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,5,0,5
2070  DATA  5,0,5,0,10,0,10,10,10
     ,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,0,10,0,5,0,5
2080  DATA  5,0,5,0,5,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0
     ,5,0,5
2090  DATA  5,0,5,0,5,0,10,0,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,3,10,0,5,0,5,0,5
2100  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,0,0,5
     ,0,0,0,5,0,0,0,5,0,0,5,0,5,0
     ,5,0,5
2110  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,0
     ,0,5,0,0,0,5,0,0,0,0,5,0,5,0
     ,5,0,5
2120  DATA  5,0,5,0,5,0,10,0,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,2,10,3,5,0,5,0,5
2130  DATA  5,0,5,0,5,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0
     ,5,0,5
2140  DATA  5,0,5,0,10,0,10,10,10
     ,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,0,10,0,5,0,5
2150  DATA  5,0,5,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2160  DATA  5,0,10,0,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,0,10,0,5

2170  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,3
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,3
2180  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2190  DATA  200
2200  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2210  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2220  DATA  5,0,10,0,10,0,10,0,10
     ,0,10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,
     10,0,10,0,10,0,0,5
2230  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2240  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
     ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
     ,0,0,5
2250  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2260  DATA  5,0,10,0,10,0,10,0,10
     ,0,10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,
     10,0,10,3,10,0,0,5
2270  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2280  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
     ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
     ,0,5,5
2290  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,3,5
2300  DATA  5,0,10,0,10,0,10,0,10
     ,0,10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,
     10,0,10,0,10,0,0,5
2310  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2320  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
     ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
     ,0,0,5
2330  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2340  DATA  5,3,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,2,5
2350  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2360  DATA 150
2370  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2380  DATA  5,0,5,0,0,5,0,0,0,2,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2390  DATA  5,0,0,5,0,0,5,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2400  DATA  5,5,0,0,5,0,0,5,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2410  DATA  5,0,5,0,0,5,0,0,5,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2420  DATA  5,0,0,5,0,0,5,0,5,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,0,0,5,0,0,5,0,5
2430  DATA  5,0,0,0,5,0,0,0,5,0,3
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,5,0,0
     ,5,0,5
2440  DATA  5,0,0,0,0,5,0,0,5,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,5,0,0
     ,5,0,5
2450  DATA  5,0,0,0,0,0,5,0,0,5,1
     0,10,10,10,10,10,10,0,0,5,0,
     0,5,0,0,5,0,5
2460  DATA  5,0,0,3,3,0,0,5,0,0,5
     ,0,0,0,0,0,5,0,0,5,3,0,5,0,0
     ,5,0,5
2470  DATA  5,0,0,3,0,0,0,0,5,0,0
     ,5,0,0,0,0,5,0,0,5,0,0,5,0,0
     ,5,3,5
2480  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0
     ,0,5,10,10,10,10,0,0,5,10,10
     ,5,0,0,5,10,5
2490  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2500  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,5,10,10,10,10,10,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,5
2510  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0,0,5
2520  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
     10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
     ,10,10
2530  DATA 200
```

```
2540  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
2550  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
2560  DATA  5,0,0,0,0,0,5,0,0,3,0
      ,3,0,5,10,5,0,0,0,3,0,0,0,0,
      3,0,0,5
2570  DATA  5,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0
      ,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
2580  DATA  5,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0
      ,5,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,5,0,0,0,0,0,5
2590  DATA  5,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0
      ,5,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0
      ,0,0,5
2600  DATA  5,0,3,0,0,0,3,0,0,5,0
      ,5,0,0,0,0,0,0,5,10,0,5,10,5
      ,0,0,0,5
2610  DATA  5,10,10,10,10,10,5,10
      ,10,5,0,0,0,0,0,0,5,10,5,0,0
      ,0,0,5,0,0,0,5
2620  DATA  5,0,2,0,0,0,0,0,0,5,5
      ,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,5,1
      0,10,0,5
2630  DATA  5,0,0,0,0,3,0,0,0,0,1
      0,10,10,0,0,0,5,0,0,0,0,3,0,
      0,0,5,0,5
2640  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
2650  DATA  5,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0
      ,0,5,10,10,5,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,5
2660  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,5,0,0,0,3,0,0,0,3,0
      ,0,0,5
2670  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
2680  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
2690  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
2700  DATA  200
2710  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
2720  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
2730  DATA  5,0,10,0,10,0,10,0,10
      ,0,10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,
      10,0,10,0,10,0,0,5
2740  DATA  5,0,5,0,0,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2750  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,3,0,0,5,0,5
      ,0,0,5
2760  DATA  5,0,5,3,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2770  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2780  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,3,5,2,5
      ,0,0,5
2790  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,3,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2800  DATA  5,3,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2810  DATA  5,0,5,0,5,3,5,0,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2820  DATA  5,0,5,0,5,0,5,3,5,0,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,5,5
2830  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,3,5
      ,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2840  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,3,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,5
      ,0,0,5
2850  DATA  5,0,5,0,5,0,5,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,3,0,5
2860  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
2870  DATA 200
2880  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
2890  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0
      ,0,0,5
2900  DATA  5,0,10,10,10,0,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,0,10,10,10,0,5

2910  DATA  5,0,10,10,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,10,10,0,5
2920  DATA  5,0,10,0,10,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
      0,0,10,0,5
2930  DATA  5,0,0,0,0,10,10,10,0,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,0,10,10,10,0,0,0,0,5
2940  DATA  5,0,10,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,10,0,5
2950  DATA  5,0,10,0,0,10,0,0,0,0
      ,3,2,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,
      0,0,10,0,5
2960  DATA  5,0,10,0,0,10,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,
      0,0,10,0,5
2970  DATA  5,0,10,3,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      3,10,0,5
2980  DATA  5,0,0,0,0,10,10,10,0,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,0,10,10,10,0,0,0,0,5
2990  DATA  5,0,10,0,10,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,
      10,0,10,0,5
3000  DATA  0,0,10,10,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,10,10,0,5
3010  DATA   5,0,10,10,10,0,10,10
      ,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,0,10,10,10,0,
      5
3020  DATA  5,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,5
3030  DATA  10,10,10,10,10,10,10,
      10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
      0,10,10,10,10,10,10,10,10,10
      ,10,10
3040  DATA -1
```

sinclair ZX81

Topprogramm

Spukhaus



„Gobus" dornenreicher Weg zur Schatzkammer

Die Spielaufgabe besteht darin, an der Seite Ihres Freundes „Gobu" bis zur Schatzkammer vorzudringen, um dort das Gold und die Diamanten zu bergen. Das hört sich einfach an und wäre es sicherlich auch, wenn, ja wenn nicht die Spieße, die rollenden Kugeln und der Stampf wären, die unentwegt versuchen, Ihrem Freund eines seiner Leben auszulöschen.
Da Sie eigentlich friedliebend sind und daher völlig unbewaffnet kamen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Gefahren so gut es eben geht auszuweichen.
Steuern können Sie Ihren Freund „Gobu" mit den Tasten –8– für vorwärts, –0– für Sprung, während beide Tasten zusammengedrückt einen Sprung nach vorne bewirken.
Achten Sie auf die Falltüren, die scheinbar die Grube verdecken!
Weitere Merkmale sind die Highscore-Wertung, die Namenseingabe in guter alter Spielhöllenmanier, der Wettlauf mit der Zeit, der Ihnen nicht selten einen Strich durch die Rechnung machen wird, und die Wahl zwischen drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.
Für jedes Männchen, das die Schatzhöhle erreicht, bekommen Sie die der Spielstärke entsprechende Zeit gutgeschrieben, außerdem wird die Punktzahl mit einem je nach Spielstärke verschiedenen Faktor multipliziert, um einen Wettbewerb auch zwischen den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu ermöglichen.
In den Zeilen 80 – 100 werden übrigens die den Spielstärken zugeordneten Werte festgelegt. Diese Werte können verändert werden, um dadurch mehrere Spielvariationen zu bekommen.

Eingabeanleitung:
Erzeugen Sie eine Remzeile der Länge 842 Zeichen. Benutzen Sie dazu entweder den Remzeilen-Generator aus Heft 5/84 oder gehen Sie folgendermaßen vor:

Eingabe der Remzeile 1 mit 100 Zeichen.
EDITieren Sie diese Zeile und erzeugen Sie auf diese Weise noch 7 weitere gleich lange Zeilen (Zeile 2 – 8).
Geben Sie jetzt folgende Anweisungen direkt hintereinander ein:

```
POKE 16511,76     NEWLINE
POKE 16512,3      NEWLINE
POKE 16510,0      NEWLINE
LIST              NEWLINE
```

Nach dieser Prozedur steht in der Zeile 0 eine Remzeile der Länge 842.

Geben Sie Listing 1 ein, das der Eingabe der Maschinencodezahlen dient. Starten Sie das Programm mit RUN und geben Sie die Zahlen aus dem MC-Listing ein.
Zur Kontrolle dieser Zahlen wurden die Listings 2 und 3 beigelegt. Listing 2 dient der Berechnung der Prüfsummen, Listing 3 schreibt die Speicherinhalte auf den Bildschirm.

Haben Sie ein fehlerfreies Maschinenprogramm im Speicher, dann löschen Sie die Programmzeilen der Listings 1 – 3 einzeln und geben Sie das Basic Hauptlisting ein. Lediglich die Zeile 0, die jetzt etwas eigentümlich aussieht, erinnert noch an die vorausgegangene Arbeit.

Sie können das Programm jederzeit mit RUN 4500 SAVEn, danach führt es einen Autostart durch. Sollten Sie das Programm während eines Ablaufs unbeabsichtigt unterbrechen, starten Sie das Programm neu mit GOTO 60 oder, wenn es Ihnen nichts ausmacht, daß der Highscore gelöscht wird, mit RUN.

```
* LISTING 1 *

10 FOR N=16514 TO 17346
20 INPUT A
30 POKE N,A
40 SCROLL
50 PRINT N,A
60 NEXT N
```




```
* SPUKHAUS *

********************************

(C) 1984 BY MARTIN RIEDMILLER

********************************

MC-LISTING

16514    0    0    0  165   87  140
16520   87  100    2    0  149   88
16526   74   88  111   68  221   87
16532    4  225   43   60    0    0
16538  234  201   42   12   64   17
16544   77    1   25   34  133   64
16550   42   12   54   17    9    2
16556   25   34  140   64   34  140
16562   64   42   12   54   17   22
16568    0   25   34  135   64   17
16574   91    0   25   34  146   64
16580    0   42  133   54   35   35
16586   95   35  126  254  118  200
16592    0    0  167   42  133   64
16598   17   33    0  167    6    0
16604   54    0   25   16  251    4
16610  133   64   58  130   64  254
16616    0   33   40   58   33   64
16622  254  253   33   10   50  130
16628   64   62    0   50  131   64
16634   24   23  254  247   40    0
16640  254  245   40    5   55    0
16646  125   24   94   62    2    0
16652  130   64   62    0   50  131
16658   54   56  131   64   88   15
16664  131   64  254    4   33   15
16670   58  130   64  254    2   33
16676    1   35   62    0   50  130
16682   64   24    9  214    3   40
16688    6  167  237   62   24    1
16694   33   58  130   64  254    2
16700   32    0   35   58  132   64
16706   60   58  132   64   34  130
16712   64    6    3  126  254    7
16718  194   33   67   25   16   24
16724   58  130   64  254    0   33
16730    6  126  254  136  194   40
16736   87   58  132   64   31   40
16742    7  167  237   32   54   40
16748    4    4  237   82   54   40
16754  237   32   54  176  237   64
16760   54   52   58  137   64  214
16766   56   56   56   42  135    0
16772   54    0   35   54    0   16
16778   54    0   43   54    0    7
16784  237   95  214  230   40    0
16790  167   17    0   24  237   12
16796  254    0   32  250  122  254
16802    0   32  245   24  107   64
16808    0   50  137   54   42    1
16814   64   17  130    1   25   34
16820  135   64   17   33    0  167
16826    6    2   42  135   64   43
16832   34  135   64  213   17    0
16838    6   27  123  254    0    3
16844  250  122  254    0   32  245
16850  200  167   58  137   64   50
16856   50  137   64   31   56   15
16862   54  135   35   54    0   25
16868   54    1   43   54  132   16
16874  209   24   37  167  126  254
16880    0   40    9  254   21   40
16886    5  194   28   67    0    0
16892   54  135   35   54  135   35
16898   54    0   25   54    0   43
16904   54  134   43   54  135   42
16910  135   64   24  177   24   90
16916    0  167   58  139   64   60
16922   50  139   64   31   48   12
16928  167   42  140   64  237   82
16934  237   82  237   82   24  205
16940   42  142   64    5    6  126
16946  254   21   32    2   54    0
16952   25   16  246   42  140   64
16958   58  138   64   50   50  138
16964   64   58  138   64  254    1
16970   40   19    6    9   43   16
16976  253  254    2   40   10    6
16982    9   43   16  253   52    0
16988   50  138   64    6    3  120
16994  254   61  202  115   57  254
17000   46   40  249  167   54  201
17006  237   82   16  239   25   34
17012  142   64   24  255    0   42
17018  144   54  125  254    0   32
17024    2   55    0   35  120  254
17030   62   32    9   54    0   35
17036  126  254  134   32    2   54
17042    0   58  146   64   50  200
17048  140   64  254    5  100   40
17054   42  146   64  237  155   32
17060   15   71    4   35   16  250
17066   34  144   54   62    1   24
17072  146   64   42  144   64  120
17078   34  144   64    6    3  120
17084  254   52  202  119   57   40
17090   16  247   43   54  134    4
17096   54   62   43   54    5    1
17102    6   20  205  245    0   23
17108   75  151   64   11  237   57
17114  151   64  120  254    0    0
17120    0  121  254    0   32    0
17126  201    0    0  120  214    4
17132   40   33  120  254    3    0
17138    6  167  121  214   32    3
17144  254   58    0  215  167  120
17150   10    0   40    5   24   16
17156  121  214  100   40   12    0
17162   40  215  167  121  214   16
17168  200    3   62   28  215    0
17174  205  152   10  125  195   64
17180   42  133   54   44    0   40
17186  133   33   43  254  133   54
17192   40   40   43  144  176   45
17198   54   46   40   17    0   40
17204   27  122   40   40   33   22
17210    0   32  254    8  240    1
17216    0  126  254  130   40    4
17222   33   33   40   37  254    1
17228    0  150   42  130   64   54
17234   40   33    0  130   64   40
17240  207  167    7   33   54   64
17246   37   32   64    0  237    7
17252   54    4    0  150   43   43
17258  197  255  201   32  201   64
17264    0   25    1    1    0   25
17270  201   25   54   52   25   54
17276  176   25   54   46   42  144
17282   64   54    6   35   54   52
17288   35   54  134    1    0  230
17294  201   42   12   64   14   24
17300    6   32   35  126  238  128
17306  119   16  249   35   13   32
17312  243  201   42   16   64    1
17318   33    0  237   56   11   11
17324   84   93   35  237  176  201
17330   28   28   28   28   28   28
17336   28   28  118    0    6  182
17342    0  234   28   28   28   28
17348   28   28   28   28   28   28
17354   28   28   28   28   28   28
17360   28   28   28   28   28   28
17366   28   28   28   28   28   28
```

```
* LISTING 2 *

9100 FOR N=16514 TO 17313 STEP 1
00
9110 LET S=0
9120 FOR X=0 TO 99
9130 LET S=S+PEEK (N+X)
9140 NEXT X
9150 PRINT N;" - ";N+99;" :",S
9160 NEXT N
9170 LET S=0
9180 FOR N=17314 TO 17347
9190 LET S=S+PEEK N
9200 NEXT N
9210 PRINT "17314 - 17347 :",S
```

```
* PRUEFSUMMEN :

16514 - 16613 : 6869
16614 - 16713 : 7616
16714 - 16813 : 8913
16814 - 16913 : 7407
16914 - 17013 : 8579
17014 - 17113 : 8179
17114 - 17213 : 9080
17214 - 17313 : 8958
17314 - 17347 : 2163
```

```
* LISTING 3 *

9000 FOR N=16514 TO 17350 STEP 6
9010 PRINT N;
9020 FOR X=0 TO 5
9030 LET S=PEEK (N+X)
9040 PRINT TAB 9+4*X+(S<10)+(S<1
00);S;
9050 NEXT X
9060 PRINT
9070 NEXT N
```

```
* SPUKHAUS *

> BASIC-HAUPTLISTING

   1 REM (C) 1984 BY RIDI-SOFT
          MARTIN RIEDMILLER
          BATSCHKAER WEG 13
          7208 SPAICHINGEN
          TEL. 07424/3350
   3 SLOW
   4 LET F=1
   5 LET H=0
   8 POKE 16418,0
   9 LET N$="----"
  10 DIM B(5)
  20 LET B(1)=16789
  30 LET B(2)=16914
  40 LET B(3)=16915
  50 LET B(4)=17014
  55 LET B(5)=17015
  63 CLS
  64 PRINT AT 8,25;"  ";TAB 25;"
 ";TAB 25;"  ";TAB 25;"-";TAB 25
;"  "
  65 PRINT TAB 24;"   ";TAB 21;"
   ";TAB 22;"      ";TAB 24;"
 ";TAB 24;"   "
  66 PRINT TAB 25;" ";TAB 25;" "
;TAB 25;" ";TAB 23;"    "
  67 LET P=0
  71 PRINT AT 0,0;"
"
  72 PRINT "           SPUKHAUS
"
  73 PRINT "
"
  74 PRINT AT 8,0;"""SIE WUENSCH
EN :"
  75 PRINT AT 10,0,"P)ROFIHAFT",
,"M)ITTELMAESSIG",,"A)NFAENGLICH
"
  76 PRINT ,,"ZU SPIELEN ?""",,,
,,
  77 IF INKEY$="" THEN GOTO 77
  78 LET A$=INKEY$
  79 IF INKEY$="P" THEN GOTO 89
  80 IF INKEY$="M" THEN GOTO 95
  81 PRINT """ANFAENGLICH ?",,,,
"-SEHR WOHL,SIR"""
  82 LET ZEIT=100
  83 LET PAUSE=8
  84 LET M=15
  85 GOTO 100
  89 LET F=7.5
  90 PRINT """PROFI ?",,,,"-MEIN
E ANERKENNUNG,SIR"""
  91 LET ZEIT=40
  92 LET PAUSE=4
  93 LET M=5
  94 GOTO 100
  95 PRINT """MITTELMAESSIG ?",,
,"-VIEL SPASS,SIR"""
  96 LET ZEIT=60
  97 LET PAUSE=6
  98 LET M=10
  99 LET F=2.5
 120 GOSUB 2700
 130 GOSUB 1000
 140 GOSUB 3000
 145 GOTO 146-(26*(L<>0))
 150 GOSUB 2700
 160 GOSUB 1200
 170 GOSUB 3200
 175 GOTO 176-(26*(L<>0))
 180 GOSUB 2700
 190 GOSUB 1100
 200 GOSUB 3000
 205 GOTO 206-(26*(L<>0))
 210 GOSUB 2700
 220 GOSUB 1050
 225 POKE 16816,39
 230 GOSUB 3000
 235 GOTO 236-(26*(L<>0))
 240 GOSUB 2700
 250 GOSUB 1250
 260 GOSUB 3200
 265 GOTO 266-(26*(L<>0))
 270 GOSUB 2700
 280 GOSUB 1050
 290 GOSUB 3000
 295 GOTO 296-(26*(L<>0))
 300 GOSUB 2700
 310 GOSUB 1150
 315 POKE 16816,39
 320 GOSUB 3000
 325 GOTO 326-(26*(L<>0))
 330 GOSUB 2700
 340 GOSUB 1150
 350 GOSUB 3000
 355 GOTO 356-(26*(L<>0))
 405 LET P=INT (P*F)
 410 PRINT AT 21,0;"PUNKTE: ";("
0" AND P<1000);("0" AND P<100);(
"0" AND P<10);P
 420 FOR N=1 TO 20
 430 LET L=USR 17295
 440 NEXT N
 460 LET M1=M
 470 FOR N=1 TO M
 480 LET M1=M1-1
 490 PRINT AT 20,28;("0" AND M1
<10);M1
 500 LET P=P+ZEIT
 510 PRINT AT 21,8;("0" AND P<10
00);("0" AND P<100);("0" AND P<1
0);P
 520 NEXT N
 530 PRINT ,,"-TASTE BITTE
"
 540 IF INKEY$="" THEN GOTO 540
 560 LET Z$="
"
 561 LET Z$=Z$+"
 / / / /"
 562 LET Z$=Z$+"
"
 563 LET Z$=Z$+"
 /"
 564 LET Z$=Z$+"
 /"
 565 LET Z$=Z$+"
"
 566 LET Z$=Z$+"
"
 567 LET Z$=Z$+"
"
 568 LET Z$=Z$+"
"
 569 LET Z$=Z$+"   I  I  I
"
 570 LET Z$=Z$+"
"
 571 LET Z$=Z$+"
"
 572 LET Z$=Z$+"
"
 573 LET Z$=Z$+"
   I  I  I"
```

```
 574 LET Z$=Z$+"        "
 575 LET Z$=Z$+"        "
 576 LET Z$=Z$+"        "
 577 LET Z$=Z$+"        "
 578 LET Z$=Z$+"        "
 579 LET Z$=Z$+"        "
 580 LET Z$=Z$+"        "
 585 CLS
 590 PRINT Z$
 595 LET Z$=""
 600 LET C$="* SIE SIND AM ZIEL
IHRER WUENSCHE ANGELANGT.DA HINT
EN STEHT DIE DIAMANTENKISTE.HERZ
LICHEN GLUECKWUNSCH"
 610 LET C$=C$+". -TASTE BITTE
"
 620 FOR N=1 TO LEN C$
 630 LET L=USR 17314
 640 PRINT AT 23,31;C$(N)
 650 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 700
 670 NEXT N
 680 IF INKEY$="" THEN GOTO 680
 710 IF P<=H THEN GOTO 960
 720 LET H=P
 730 CLS
 740 PRINT "
"
 750 PRINT "            SPUKHAUS
"
 760 PRINT "
"
 765 PRINT AT 5,10;H;" PUNKTE"
 766 PRINT "
"
 770 PRINT AT 8,0;"* HERZLICHEN
GLUECKWUNSCH *",,,"* DAS IST DER
 NEUE *"
 780 FOR N=1 TO 10
 790 PRINT AT 12,11;"REKORD"
 800 PRINT AT 12,10;"-REKORD-"
 810 NEXT N
 820 PRINT AT 21,0;"-TASTE BITTE
"
 825 IF INKEY$="" THEN GOTO 825
 830 CLS
 840 PRINT "            REKORD
"
 850 PRINT "
"
 860 PRINT AT 5,6;"A B C D E F"
 865 PRINT TAB 6;" "
 870 PRINT TAB 6;"G H I J K L"
 880 PRINT ,,TAB 6;"M N O P Q R"
 890 PRINT ,,TAB 6;"S T U V W X"
 900 PRINT ,,TAB 6;"Y Z . - , /"
 901 PRINT ,,,,"* STEUERUNG "" "
" MIT 5;6;7;8",,"* EINGABE DURCH
0"
 902 PRINT AT 7,20;"INITIALIEN :
";TAB 20;"============"
 903 PRINT AT 12,24;"===="
 905 LET N$=""
 910 LET X=6
 911 LET Z=6
 912 PRINT AT Z,X;" "
 913 LET X=X+2*((INKEY$="8" AND
X<16)-(INKEY$="5" AND X>6))
 914 LET Z=Z+2*((INKEY$="6" AND
Z<14)-(INKEY$="7" AND Z>6))
 915 PRINT AT Z,X;" "
 916 IF INKEY$="0" THEN GOTO 920
 917 GOTO 912
 920 LET BS=(Z/2-3)*6+X/2-3
 921 IF BS>25 THEN GOTO 930
 922 LET N$=N$+CHR$ (BS+38)
 923 PRINT AT 11,23+LEN N$;N$(LE
N N$)
 924 IF LEN N$=4 THEN GOTO 940
 925 GOTO 912
 930 LET ZE=0
 931 LET ZE=ZE+27*(BS=26)
 932 LET ZE=ZE+22*(BS=27)
 933 LET ZE=ZE+0*(BS=28)
 934 LET ZE=ZE+24*(BS=29)
 935 LET N$=N$+CHR$ ZE
 937 GOTO 923
 940 PRINT AT 21,0;"-TASTE BITTE
"
 950 IF INKEY$="" THEN GOTO 950
 960 CLS
 970 PRINT AT 5,0;"* WOLLEN SIE
:"
 971 PRINT ,,,,"A)UFHOEREN"
 972 PRINT ,,"N)EU SPIELEN"
 975 IF INKEY$="" THEN GOTO 975
 980 IF INKEY$="A" THEN GOTO 480
0
 990 GOTO 60
1020 LET A$="0,24,98,24,85,"
1030 GOSUB 2900
1040 RETURN
1050 LET A$="17,24,98,24,85,"
1070 GOSUB 2900
1080 RETURN
1110 LET A$="0,17,33,24,85,"
1120 GOSUB 2900
1130 RETURN
1160 LET A$="17,17,33,24,85,"
1170 GOSUB 2900
1180 RETURN
1210 LET A$="0,24,98,17,33,"
1215 GOSUB 2900
1220 POKE 16544,209
1225 POKE 16574,86
1230 POKE 17060,7
1235 POKE 17051,6
1240 POKE 16532,PEEK (17051)-1
1245 RETURN
1260 LET A$="17,24,98,17,33,"
1270 POKE 16544,209
1280 POKE 16816,14
1290 POKE 16817,2
1300 GOSUB 2900
1310 POKE 17051,6
1320 POKE 16532,PEEK (17051)-1
1330 POKE 16574,81
1340 POKE 17060,15
1350 RETURN
2710 POKE 16514,0
2720 POKE 16515,0
2730 POKE 16516,0
2740 POKE 16521,100
2750 POKE 16522,2
2760 POKE 16523,0
2770 POKE 16544,77
2780 POKE 16816,138
2790 POKE 16817,1
2800 POKE 16535,ZEIT
2810 POKE 16536,0
2820 POKE 16793,4*PAUSE
2830 POKE 16838,PAUSE
2890 RETURN
2910 LET L=0
2920 FOR N=1 TO 5
2930 LET L1=L+1
2940 LET L=L+1
2950 IF A$(L)<>"," THEN GOTO 294
0
2960 POKE B(N),VAL (A$(L1 TO L-1
))
2970 NEXT N
2980 RETURN
3010 CLS
3020 PRINT "
"
3030 PRINT "                * SPUKHAU
"
3040 PRINT "
"
3050 PRINT "$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$"
3055 PRINT AT 10,2;"O";TAB 2;" "
;TAB 2;"I"
3060 PRINT "
"
3070 PRINT "
"
3080 PRINT "
"
```

```
3090 PRINT "[illegible]"
3100 PRINT "[illegible]"
3110 PRINT "[illegible]"
3120 PRINT "[illegible]"
3125 PRINT " ZEIT : ";("0" AND ZEIT<1000);("0" AND ZEIT<100);("0" AND ZEIT<10);ZEIT,"MAENNCHEN : ";("0" AND M<10);M
3126 PRINT "PUNKTE: ";("0" AND P<1000);("0" AND P<100);("0" AND P<10);P
3127 PRINT ,,"* REKORD ";("0" AND H<1000);("0" AND H<100);("0" AND H<10);H;" VON ";N$
3130 GOTO 3400
3210 CLS
3220 PRINT "[illegible]"
3230 PRINT "[illegible]* SPUKHAUS[illegible]"
3240 PRINT "[illegible]"
3250 PRINT "$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$[illegible]"
3260 PRINT "* * * * * * * * * * * * * * * *"
3270 PRINT "* * * * * * * * * * * * * * * *"
3280 PRINT AT 14,2;"O"
3290 PRINT AT 15,2;"[illegible]"
3300 PRINT AT 16,2;"I"
3310 PRINT "[illegible]"
3320 PRINT "[illegible]"
3330 PRINT "[illegible]"
3335 PRINT " ZEIT : ";("0" AND ZEIT<1000);("0" AND ZEIT<100);("0" AND ZEIT<10);ZEIT,"MAENNCHEN : ";("0" AND M<10);M
3336 PRINT "PUNKTE: ";("0" AND P<1000);("0" AND P<100);("0" AND P<10);P
3337 PRINT ,,"* REKORD ";("0" AND H<1000);("0" AND H<100);("0" AND H<10);H;" VON ";N$
3420 PRINT AT 8,0;"* BEREIT ? -TASTE *"
3430 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 3460
3440 PRINT AT 8,0;"* BEREIT ? -TASTE *"
3450 GOTO 3420
3460 PRINT AT 8,0;"
"
3470 LET L=USR 16540
3480 IF L=64000 THEN GOTO 3600
3481 PRINT AT 8,8;("GESCHAFFT" AND L=65526)
3485 PRINT AT 8,0;("* ICH FUERCHTE,SIE WERDEN DA           UNTEN UERHUNGERN..." AND L=65280)
3490 PRINT AT 8,0;("* ICH VERMUTE,SIE WURDEN             AUFS KREUZ GELEGT,SIR..." AND (L=502 OR L=758))
3495 PRINT AT 8,0;("* UNGESPITZT IN DEN BODEN            GESCHLAGEN TZZ,TZZ..." AND (L=58880 AND PEEK 16514=0))
3497 PRINT AT 8,0;("* TODESURSACHE :                     SCHAEDELBASISBRUCH " AND L=1014)
3500 PRINT AT 8,0;("* DIE KAELTE VON MOOF DEM STAMPF   LAESST SIE ERSTARREN,SIR ..." AND (L=58880 AND PEEK 16514<>0))
3505 IF L=0 THEN GOTO 3900
3510 LET L=(L<>65526)
3511 IF L<>0 THEN GOTO 3525
3512 LET P=P+PEEK 16535+256*PEEK 16536
3524 RETURN
3525 PRINT AT 11,0;"* HEHEHE..."
3530 LET M=M-1
3550 IF M=0 THEN GOTO 4000
3560 RETURN
3610 LET S=7
3620 IF PEEK 16516=11 OR PEEK 16516=10 OR PEEK 16516=13 OR PEEK 16516=12 THEN LET S=16
3630 IF PEEK 16516=18 OR PEEK 16516=17 OR PEEK 16516=19 OR PEEK 16516=21 OR PEEK 16516=20 THEN LET S=25
3640 LET Z=8+PEEK 16515
3650 PRINT AT Z-2,S;" ";TAB S;" ";TAB S;" "
3660 LET Z=Z-1
3670 PRINT AT Z,S;"+";TAB S-1;"O[illegible]X"
3680 LET Z=Z+1
3690 GOSUB 3800
3695 IF Z=15 THEN GOTO 3850
3700 PRINT AT Z,S-1;" + ";TAB S;"[illegible]"
3710 LET Z=Z+1
3720 GOSUB 3800
3725 IF Z=15 THEN GOTO 3850
3730 PRINT AT Z,S;"+";TAB S-1;"X[illegible]O"
3740 LET Z=Z+1
3750 GOSUB 3800
3755 IF Z=15 THEN GOTO 3850
3760 PRINT AT Z,S-1;" + ";TAB S;"[illegible]"
3770 LET Z=Z+1
3780 GOSUB 3800
3785 IF Z=15 THEN GOTO 3850
3790 GOTO 3670
3810 FOR N=1 TO 2
3820 NEXT N
3840 RETURN
3850 PRINT AT 15,S-1;"X[illegible]O"
3860 PRINT AT 8,0;"* TODESURSACHE : AUFGESPIESST..."
3870 GOTO 3510
3910 PRINT AT 20,11;"0"
3920 PRINT AT 8,0;"* TJA,ZEIT FUTSCH-ALLES FUTSCH"
3925 FOR N=1 TO 20
3930 LET L=USR 17295
3935 NEXT N
3940 GOTO 3510
4010 PRINT AT 20,29;"0"
4030 LET C$="* ICH DENKE,DAS WARS DANN WOHL,OHNE ABENTEURER FORSCHTS SICH SCHLECHT...HEHEHE..."
4040 LET C$=C$+"NA DANN,BIS ZUM NAECHSTEN MAL (HOFFENTLICH BESSER)"
4050 LET C$=C$+"  -TASTE BITTE
"
4060 FOR N=1 TO LEN C$
4070 LET L=USR 17314
4080 PRINT AT 23,31;C$(N)
4090 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 960
4110 NEXT N
4120 IF INKEY$="" THEN GOTO 4120
4130 GOTO 960
4530 CLEAR
4540 POKE 16389,68
4550 CLS
4560 SAVE "SPUKHAU[illegible]"
4570 POKE 16389,128
4580 CLS
4630 LET A$="02* RIDI-SOFT PRAESENTIERT :"
4640 GOSUB 5000
4645 PRINT AT 9,0;"********************************"
4650 LET A$="11#                    >SPUKHAUS<                  *"
4660 GOSUB 5000
4670 PRINT AT 13,0;"********************************"
4740 LET A$="21                     (C) 1984 BY RIDI-SOFT"
4745 GOSUB 5000
4750 FOR N=1 TO 30
4760 IF INKEY$<>"" THEN RUN
```

weiter Seite 67

```
1430 IF(J1AND8)=0THENPOKE7747+L,32:L=L+22:O=1:GOSUB1500
1440 IF(J1AND4)=0THENPOKE7747+L,32:L=L-22:O=0:GOSUB1500
1450 IF(J1AND16)=0THENPOKE7747+L,32:L=L-1:O=2:GOSUB1500
1460 IF(J2AND128)=0THENPOKE7747+L,32:L=L+1:O=2:GOSUB1500
1461 IFPEEK(7747+L)=5THENM=M+10:POKE36876,200:FORT=1TO50:NEXT:POKE36876,0
1462 IFPEEK(7747+L)=3ORPEEK(7747+L)=4THENGOTO5000
1463 IFM>490THENIFPEEK(7747+L)=7THENPOKE36875,128:FORT=1TO50:NEXT:POKE36875,0:H=
5:M=M+100
1464 IFH=5THENIFPEEK(7747+L)=6THENM=M+150:GOTO6000
1465 IFH=1THENIFPEEK(7747+L)=6THENPOKE36876,250:FORT=1TO50:NEXT:POKE36876,0:L=L-
22
1466 IFM<490THENIFPEEK(7747+L)=7THENGOTO5000
1470 POKE38467+L,1:POKE7747+L,0
1480 RETURN
1500 POKE36874,200:FORT=1TO50:NEXT:POKE36874,0:RETURN
5000 FORT=1TO50:POKE36875,200:POKE36879,9:POKE36879,10:POKE36879,12:POKE36875,0:
NEXT
5010 POKE36879,12
5020 PRINT"▒":POKE36869,240
5030 PRINT"▒▒***    STUEMPER    ***▒";
5040 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
5050 PRINT"▒▒▒   DU HAST ES NICHT"
5060 PRINT"▒ GESCHAFFT,DEN PHARAO"
5070 PRINT"      ▒EINZUFANGEN."
5071 PRINT"▒   IN EINER ZEIT VON   ▒";TI$;" SEKUNDEN HAST ▒DU";M;"PUNKTE EREICHT
."
5091 GOTO7000
6000 FORT=1TO10
6001 POKE36877,150
6002 POKE7747+L,1
6003 FORW=1TO100:NEXTW
6004 POKE7747+L,0
6005 POKE36877,0:FORW=1TO100:NEXTW:NEXTT
6010 PRINT"▒":POKE36869,240:POKE36879,12
6020 PRINT"▒▒****    SUPER !    ****";
6030 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
6040 PRINT"▒▒▒▒   DU KONNTEST DEN "
6050 PRINT"▒▒  PHARAO ▒BEZWINGEN."
6060 PRINT"▒   IN EINER ZEIT VON   ▒";TI$;" SEKUNDEN HAST ▒DU";M;"PUNKTE EREICHT
."
7000 PRINT"▒▒▒NOCHEINMAL ? (▒▒J▒▒A/▒▒N▒▒EIN)"
7010 GETA$:IFA$="J"THENRUN
7020 IFA$="N"THENEND
7030 GOTO7010
10000 PRINT"▒"
10010 PRINT"▒▒        PHARAO        ";
10020 PRINT"▒                       ";
10030 PRINT"▒▒VERSUCHE MIT FRANKIE "
10040 PRINT"▒DEN AUFERSTANDENEN"
10050 PRINT"▒PHARAO EINZUFANGEN"
10051 PRINT"▒UND IHN IN SEINE "
10052 PRINT"▒GRABKAMMER ZU BRINGEN.";
10053 PRINT"▒IHN KANNST DU ERST    ▒FANGEN WENN DU 50     ▒RUBINE GESAMMELT HAST
.";
10060 PRINT"▒BERUEHRE NICHT DIE    ▒GEISTER ODER MAUERN. >";
10110 GETA$:IFA$=""THENGOTO10110
10120 GOTO1000
20000 REM     PHARAO
20010 REM       BY      MAIK JABLONSKI 84/85
```



„Panzerschlacht"

Als Panzerkommandant müssen Sie versuchen, möglichst viele der feindlichen Hubschrauber abzuschießen, die laufend über das Gelände im Tiefflug hinwegziehen. Aber Vorsicht! Ihr Gegenspieler, der die gleiche Aufgabe hat und ebenfalls einen Panzer steuert, wird versuchen, Ihren Panzer abzuschießen. In der Zeit, bis Ihnen von der Eisenbahn ein neuer Panzer geliefert wird, kann er dann nämlich ungehindert Ihre Hubschrauber abschießen.

Davor können Sie sich schützen, indem Sie sich im Wald unter Bäumen verstecken. Eine perfekte Tarnung ist das aber nicht! Spätestens bei der nächsten Bewegung des Panzers verraten Sie Ihre Position.

Beide Spieler bekommen je abgeschossenen Feindhubschrauber 5 Punkte, für abgeschossene Panzer gibt's nur 2 Punkte. Schüsse auf die eigenen Hubschrauber (erkenntlich an der gleichen Farbe) haben keinerlei Folgen. Die Panzer sind schwieriger zu treffen als die Hubschrauber. Der Nachschub an Panzern und Hubschraubern ist unbegrenzt. Beide Panzer können nicht gleichzeitig feuern, sondern immer nur abwechselnd. Während der Anlieferung eines neuen Panzers durch die Eisenbahn, welche sich mit einer Dampfpfeife ankündigt und auch verabschiedet, herrscht Waffenstillstand, d. h., die Steuerung für beide Panzer ist unterbrochen. Nach der Lieferung werden beide Panzer in Ausgangsstellung gebracht und das Spiel geht weiter. Dies ist auch daran zu erkennen, daß sich die Rotorblätter der Hubschrauber wieder drehen.

Wer als erster 100 Punkte erreicht, wird – begleitet von einem Fanfarenstoß – zum Sieger erklärt.

Das Hauptprogramm besteht lediglich aus der Joystickabfrage und der Bewegungssteuerung für die beiden Panzer einschließlich Berechnung des jeweils richtigen Panzer-Charakters für die vier Bewegungsrichtungen. Da nicht beide Panzer gleichzeitig kontrolliert werden können, sondern abwechselnd immer nur einer, mußte ich darauf achten, daß die Abarbeitungszeit des Hauptprogramms so kurz wie möglich bleibt. Daher ist die Anzahl der Rechenvorgänge und der Variablen sowie deren Länge möglichst klein gehalten. Die Möglichkeit, Multiple-Statement-Zeilen zu bilden, wurde weitgehend ausgenutzt.

Dies gilt größtenteils auch für die Subroutinen, z. B. für Erzeugung und Kontrolle der Granate nach Betätigung der Feuertaste.

Durch die relative Schnelligkeit des Hauptprogramms entsteht der Eindruck, daß die beiden Panzer gleichzeitig und unabhängig voneinander bewegt werden. Beide Panzer können jedoch nicht gleichzeitig schießen. Sobald eine Granate abgefeuert wurde, ist die Steuerung beider Panzer unterbrochen, bis ein Treffer erzielt ist oder die Granate den Bildschirmrand erreicht hat.

Hinweis zum Eintippen: Sollte die eine oder andere Zeile zu lang sein, um sie vollständig einzugeben, so ist sie nach vorläufiger Eingabe mit FCTN REDO zu wiederholen und danach zu vervollständigen.

```
100 ! *********************
110 ! *   PANZERSCHLACHT   *
120 ! * ------------------ *
130 ! *ein actionspiel fuer*
140 ! * zwei joysticks in  *
150 ! * TI Extended Basic  *
160 ! * ------------------ *
170 ! *    (c) 1984 by     *
180 ! *   michael oswald   *
190 ! *********************
200 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(12)
210 CALL CHAR(96,"3F3F1EFE1E3F3F00",97,"C6FEFEFEFED61010",99,"1010D6FEFEFEFEC6",
100,"FCFC787F78FCFC00")
220 CALL TITEL(G$,B$)
230 CALL CHAR(102,"00280D34165C2400",103,"8801488421248822",104,"900824599C3A480
A",111,"0000001818000000")
240 CALL CHAR(115,"189050103B383890",116,"181214108B383812")
250 CALL CHAR(117,"0101010101010101")
260 CALL CHAR(64,"147C7EFFFE7FFE3C",72,"183CFE7FFFFE7C3C",80,"2418080808080000")
270 CALL CHAR(118,"080F1D0F1C0C1E0C",119,"0F1F0F0F0F0F1F0F")
280 CALL CHAR(128,"7E247E247E247E24",120,"0101010101010101",65,"F8F8F8F8",73,"F8
F8F8F8")
290 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF",137,"01071F3F3F7F7F7F")
300 CALL CHAR(138,"C0F0F8FCFEFEFFFF",139,"FFFFFEFEFCFCE0C0",140,"7F1F1F1F0F07010
0")
310 CALL CHAR(105,"0000000000183C18",112,"000018383C181808")
320 CALL CHAR(107,"183C7F3E1C0C0808",108,"61F3F7722",109,"C48E24712")
330 CALL CHAR(141,"01FF031F3F1F150F",142,"E0F0F0FEFFFE54F8",143,"00000000404040
0")
```

```
340 CALL CHAR(130,"387CFEFEFE929292",131,"6C7C285438")
350 CALL CHAR(132,"387CFEFEFE9E929E",133,"6C380044380")
360 CALL COLOR(5,7,1,6,13,1,7,2,1,12,2,10,13,10,16,14,6,1)
370 B(4)=0 :: B(8)=0
380 ! ***
390 ! *** AUFBAU GLEISANLAGEN
400 CALL VCHAR(16,6,128,9):: CALL VCHAR(16,27,128,9)
410 CALL HCHAR(15,7,73,1):: CALL HCHAR(15,6,120,1):: CALL HCHAR(15,28,65,1):: CA
LL HCHAR(15,27,120,1)
420 ! ***
430 ! *** AUFBAU DES WALDES
440 FOR CN=13 TO 19 STEP 2 :: FOR RN=1 TO 7 STEP 2 :: CALL VCHAR(RN,CN,64,1):: N
EXT RN
450 FOR RM=2 TO 20 STEP 2 :: CALL VCHAR(RM,CN,72,1):: NEXT RM
460 CALL VCHAR(9,CN,80,1)
470 FOR RO=11 TO 23 STEP 2 :: CALL VCHAR(RO,CN,64,1):: NEXT RO
480 CALL VCHAR(21,CN,80,1):: CALL VCHAR(22,CN,72,1):: CALL VCHAR(24,CN,80,1):: N
EXT CN
490 FOR CM=14 TO 20 STEP 2 :: CALL VCHAR(1,CM,72,1):: CALL VCHAR(2,CM,80,1)
500 FOR RP=3 TO 15 STEP 2 :: CALL VCHAR(RP,CM,72,1):: NEXT RP
510 FOR RQ=4 TO 16 STEP 2 :: CALL VCHAR(RQ,CM,64,1):: NEXT RQ
520 CALL VCHAR(17,CM,80,1):: FOR RR=18 TO 24 STEP 2 :: CALL VCHAR(RR,CM,64,1)::
NEXT RR
530 FOR RS=19 TO 23 STEP 2 :: CALL VCHAR(RS,CM,72,1):: NEXT RS :: NEXT CM
540 FOR RA=4 TO 20 STEP 4 :: CALL VCHAR(RA,12,64,1):: CALL VCHAR(RA+1,12,80,1)::
 CALL VCHAR(RA,21,72,1):: CALL VCHAR(RA+1,21,80,1):: NEXT RA
550 ! ***
560 ! *** AUFBAU DER TEICHE
570 DATA 5,5,137,5,7,138,7,7,139,7,5,140,5,25,137,5,26,138
580 DATA 6,26,139,6,25,140,7,27,137,7,28,138,8,28,139,8,27,140
590 RESTORE 570
600 FOR TEICH=1 TO 12 :: READ TR,TC,TP
610 CALL HCHAR(TR,TC,TP):: NEXT TEICH
620 CALL HCHAR(6,5,136,3):: CALL VCHAR(5,6,136,3)
630 ! ***
640 ! *** AUFBAU GEBUESCH
650 DATA 8,7,80,6,27,72,7,26,80,6,8,72,8,6,64
660 DATA 6,24,64,5,9,64,6,10,72,7,23,72,6,22,64,9,22,64,10,9,72
670 DATA 12,23,72,13,11,64,3,26,64,2,23,72,4,7,64,2,11,72
680 RESTORE 650
690 FOR BUSCH=1 TO 18 :: READ BR,BC,BP
700 CALL HCHAR(BR,BC,BP):: NEXT BUSCH
710 CALL SPRITE(#20,64,13,49,49,#21,64,7,41,201)
720 ! ***
730 ! *** AUFRUF PANZER UND HUBSCHRAUBER
740 CALL SPRITE(#4,99,7,96,208,#8,99,13,96,40):: P=1 :: N=1
750 CALL SPRITE(#1,115,13,1,1,10,6,#2,115,7,1,256,10,-6)
760 ! ***
770 ! *** HAUPTPROGRAMM
780 K=4 :: CALL JOYST(1,X,Y):: IF X+Y=0 THEN 800 :: IF X*Y THEN 780
790 J=10*X+Y :: P=(J=-4)-(J=4)+2*(J=-40)-2*(J=40)
800 CALL PATTERN(#4,98+P,#1,115,#2,116):: CALL MOTION(#4,-Y,X)
810 CALL KEY(1,Q,S):: IF S THEN GOSUB 890
820 K=8 :: CALL JOYST(2,W,Z):: IF W+Z=0 THEN 840 :: IF W*Z THEN 820
830 J=10*W+Z :: N=(J=-4)-(J=4)+2*(J=-40)-2*(J=40)
840 CALL PATTERN(#8,98+N,#1,116,#2,115):: CALL MOTION(#8,-Z,W)
850 CALL KEY(2,Q,U):: IF U THEN GOSUB 920
860 GOTO 780
870 ! ***
880 ! *** SUB PANZER FEUERT
890 CALL POSITION(#4,R,C):: CALL SOUND(100,-6,2)
900 A=ABS(P):: IF A=1 THEN CALL SPRITE(#3,111,7,R,C,-126*P,0)ELSE CALL SPRITE(#3
,111,7,R,C,0,63*P)
```




```
910 CALL COINC(#8,#3,12,T):: CALL COINC(#3,#1,16,S):: IF S OR T THEN 970 :: CALL
 POSITION(#3,M(1),M(2)):: IF M(A)>60 AND M(A)<196 THEN 910 ELSE CALL DELSPRITE(#
3):: RETURN
920 CALL POSITION(#8,R,C):: CALL SOUND(100,-6,2)
930 A=ABS(N):: IF A=1 THEN CALL SPRITE(#7,111,13,R,C,-126*N,0)ELSE CALL SPRITE(#
7,111,13,R,C,0,63*N)
940 CALL COINC(#4,#7,12,T):: CALL COINC(#7,#2,16,S):: IF S OR T THEN 970 :: CALL
 POSITION(#7,M(1),M(2)):: IF M(A)>60 AND M(A)<196 THEN 940 ELSE CALL DELSPRITE(#
7):: RETURN
950 ! ***
960 ! *** SUB FEINDHUBSCHRAUBER GETROFFEN
970 IF T THEN 1020 ELSE CALL DELSPRITE(#K-1):: CALL MOTION(#K/4,0,0):: CALL SOUN
D(-500,-6,2):: CALL PATTERN(#K/4,103)
980 CALL LOCATE(#K/4,3,(K-2)^2*7):: CALL PATTERN(#K/4,115):: CALL MOTION(#K/4,10
,(6-K)*3)
990 B(K)=B(K)+5 :: IF B(K)>=100 THEN 1380 ELSE DISPLAY AT(1,(32/K)^2/2-7)SIZE(3)
:B(K):: RETURN
1000 ! ***
1010 ! *** SUB FEINDPANZER GETROFFEN
1020 CALL DELSPRITE(#K-1):: CALL MOTION(#32/K,0,0,#K,0,0)
1030 CALL SOUND(3000,-6,0)
1040 FOR L=1 TO 5 :: CALL PATTERN(#32/K,102):: CALL COLOR(#32/K,16):: FOR L1=1 T
O 30 :: NEXT L1 :: CALL PATTERN(#32/K,103):: CALL COLOR(#32/K,2):: FOR L2=1 TO 3
0 :: NEXT L2 :: NEXT L
1050 FOR PS=1 TO 100 :: NEXT PS :: CALL PATTERN(#32/K,104):: FOR J=0 TO 28 STEP
2 :: CALL SOUND(-50,110,J,117,J,139,J,-6,J):: NEXT J
1060 CALL POSITION(#32/K,ROW,COL):: CALL SPRITE(#5,105,16,ROW-10,COL):: FOR L3=1
 TO 100 :: NEXT L3
1070 CALL PATTERN(#5,112):: FOR L4=1 TO 100 :: NEXT L4 :: CALL PATTERN(#5,107)
1080 FOR L5=1 TO 100 :: NEXT L5 :: CALL PATTERN(#5,108):: FOR L6=1 TO 100 :: NEX
T L6
1090 CALL PATTERN(#5,109):: FOR L7=1 TO 200 :: NEXT L7 :: CALL DELSPRITE(#5)
1100 B(K)=B(K)+2 :: IF B(K)>=100 THEN 1380 ELSE DISPLAY AT(1,(32/K)^2/2-7)SIZE(3
):B(K)
1110 ! ***
1120 ! *** PAUSE BIS LIEFERUNG NEUEN FEINDPANZERS
1130 D=0 :: IF K=8 THEN P=N
1140 CALL JOYST(K/4,X,Y):: IF X+Y=0 THEN 1160 :: IF X*Y THEN 1140
1150 J=10*X+Y :: P=(J=-4)-(J=4)+2*(J=-40)-2*(J=40)
1160 CALL PATTERN(#K,98+P,#1,115,#2,116):: CALL MOTION(#K,-Y,X):: D=D+1 :: IF D>
=50 THEN GOTO 1260
1170 CALL KEY(K/4,Q,S):: IF S THEN 1180 ELSE CALL PATTERN(#1,116,#2,115):: GOTO
1140
1180 CALL POSITION(#K,R,C):: CALL SOUND(100,-6,2)
1190 A=ABS(P):: IF A=1 THEN CALL SPRITE(#3,111,7,R,C,-126*P,0)ELSE CALL SPRITE(#
3,111,7,R,C,0,63*P)
1200 CALL COINC(#3,#K/4,16,S):: IF S THEN 1210 :: CALL POSITION(#3,M(1),M(2))::
IF M(A)>60 AND M(A)<196 THEN 1200 ELSE CALL DELSPRITE(#3):: GOTO 1140
1210 CALL DELSPRITE(#3):: CALL MOTION(#K/4,0,0):: CALL SOUND(-500,-6,2):: CALL P
ATTERN(#K/4,103)
1220 CALL LOCATE(#K/4,3,(K-2)^2*7):: CALL PATTERN(#K/4,115):: CALL MOTION(#K/4,1
0,(6-K)*3)
1230 B(K)=B(K)+5 :: IF B(K)>=100 THEN 1380 ELSE DISPLAY AT(1,(32/K)^2/2-7)SIZE(3
):B(K):: GOTO 1140
1240 ! ***
1250 ! *** SUB LIEFERUNG NEUER PANZER
1260 CALL MOTION(#K,0,0)
1270 CALL SOUND(100,-6,6):: CALL SOUND(-1200,2000,4,4000,4,6000,4,-6,4):: CALL S
OUND(50,-6,10)
1280 IF K=4 THEN CO=13 ELSE CO=7
1290 IF K=4 THEN SE=40 ELSE SE=208
1300 CALL SPRITE(#32/K,99,CO,240,SE,#10,118,2,216,SE,#11,119,CO,208,SE)
```

```
1310 FOR F=216 TO 128 STEP -1 :: CALL LOCATE(#10,F,SE,#11,F-8,SE):: CALL SOUND(-
10,2200,20,220,14,110,12,-6,3):: NEXT F
1320 FOR PAUSE=1 TO 200 :: NEXT PAUSE
1330 CALL SOUND(100,-6,6):: CALL SOUND(-1200,2000,4,4000,4,6000,4,-6,4):: CALL S
OUND(50,-6,10)
1340 FOR TIME=1 TO 500 :: NEXT TIME
1350 FOR G=120 TO 96 STEP -1 :: CALL LOCATE(#32/K,G,SE):: NEXT G
1360 FOR H=128 TO 216 :: CALL LOCATE(#10,H,SE,#11,H-8,SE):: CALL SOUND(-10,2200,
20,220,14,110,12,-6,3):: NEXT H
1370 GOTO 740
1380 CALL SCHLUSS(G$,B$,K)
1390 DISPLAY AT(23,4):"NOCH EINMAL ?  (J/n)" :: CALL KEY(0,K,S)
1400 IF NOT S THEN 1390 :: IF K=106 THEN CALL CLEAR :: GOTO 260 ELSE END
1410 ! ***
1420 ! *** TITELBILD UND SPIELREGELN
1430 SUB TITEL(G$,B$)
1440 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF"):: CALL COLOR(14,6,1)
1450 CALL MAGNIFY(2):: CALL SPRITE(#20,100,13,96,24,#21,96,7,96,224)
1460 CALL HCHAR(5,10,136,14):: CALL HCHAR(7,10,136,14)
1470 DISPLAY AT(6,8):"PANZERSCHLACHT"
1480 DISPLAY AT(13,6):"ein sPiel fuer zwei"
1490 DISPLAY AT(23,1):" (C) BY MICHAEL OSWALD 1984"
1500 FOR L=1 TO 90 :: CALL SOUND(-60,1400-(L*6),L/9):: NEXT L :: CALL SOUND(1500
,-6,0):: FOR L=0 TO 30 :: CALL SOUND(10,110,L,-7,L):: NEXT L
1510 FOR ZEIT=1 TO 500 :: NEXT ZEIT :: DISPLAY AT(19,6)BEEP:"LEERTASTE DRUECKEN!
"
1520 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1520 ELSE GOTO 1530
1530 CALL DELSPRITE(#20,#21):: CALL MAGNIFY(1):: CALL CLEAR
1540 DISPLAY AT(13,1):"SPIELREGELN NOETIG ? (J/N)"
1550 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1550 :: CALL CLEAR :: IF K=78 THEN 1630
1560 PRINT :"DIE SPIELER STEUERN JE EINENPANZER MITTELS JOYSTICKS."
1570 PRINT :"ES KOENNEN DIE FEINDLICHEN  HUBSCHRAUBER ABGESCHOSSEN   WERDEN(5 PU
NKTE), ABER AUCH DER JEWEILIGE FEINDPANZER(2 PUNKTE)."
1580 PRINT :"DIE BEIDEN PANZER KOENNEN   NICHT GLEICHZEITIG FEUERN."
1590 PRINT :"NACH ABSCHUSS EINES PANZERS KANN DER ANDERE NOCH KURZE  ZEIT WEITER
 FEUERN, BIS DEM GEGNER EIN NEUER PANZER GE- LIEFERT WIRD."
1600 PRINT :"WER ALS ERSTER 100 PUNKTE   HAT, IST SIEGER."
1610 PRINT :"  >LEERTASTE< FUER WEITER"
1620 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1620 ELSE CALL CLEAR
1630 DISPLAY AT(1,1):"NAMEN DER OBERBEFEHLSHABER  ANGEBEN !" :: DISPLAY AT(8,1):
"FUER GRUEN :" :: DISPLAY AT(10,1):"GENERAL"
1640 DISPLAY AT(14,1):"FUER BRAUN :" :: DISPLAY AT(16,1):"GENERAL"
1650 ACCEPT AT(10,9)VALIDATE(UALPHA,NUMERIC)BEEP SIZE(24):G$
1660 ACCEPT AT(16,9)VALIDATE(UALPHA,NUMERIC)BEEP SIZE(24):B$
1670 DISPLAY AT(20,5):"ALPHA LOCK LOESEN !"
1680 DISPLAY AT(23,1):"  >LEERTASTE< FUER START" :: CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THE
N 1680 ELSE CALL CLEAR
1690 SUBEND
1700 ! ***
1710 ! *** SPIELENDE
1720 SUB SCHLUSS(G$,B$,K)
1730 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1740 CALL SOUND(100,400,0,1200,0,2400,0):: FOR L=0 TO 30
1750 CALL SOUND(-50,400,L,1200,L,2400,L):: NEXT L
1760 IF K=4 THEN SIEG$=B$ ELSE SIEG$=G$
1770 DISPLAY AT(2,1):"GENERAL ";SIEG$
1780 DISPLAY AT(4,1):"IST DER SIEGER !"
1790 FOR TON=1 TO 12 :: READ D,F
1800 CALL SOUND(D,F-3,0,F,0,F+3,0):: NEXT TON
1810 DATA 300,250,500,320,50,320,50,320,50,320,200,400,200,320,200,400,200,480,2
00,400,200,480,500,650
1820 RESTORE 1810
```

```
1830 IF K=4 THEN COL=7 ELSE COL=13
1840 CALL MAGNIFY(2)
1850 CALL SPRITE(#12,141,COL,18*8,23*8,#13,142,COL,18*8,24*8+8)
1860 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :: CALL SOUND(100,-4,0,110,5,220,5,3000,3)
1870 CALL SPRITE(#14,143,COL,16*8,25*8+4):: FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1880 CALL SPRITE(#5,105,16,16*8,24*8+4,-3,0):: FOR L3=1 TO 100 :: NEXT L3
1890 CALL PATTERN(#5,112):: FOR L4=1 TO 100 :: NEXT L4 :: CALL PATTERN(#5,107)
1900 FOR L5=1 TO 100 :: NEXT L5 :: CALL PATTERN(#5,108):: FOR L6=1 TO 100 :: NEX
T L6
1910 FOR L5=1 TO 100 :: NEXT L5 :: CALL PATTERN(#5,108):: FOR L6=1 TO 100 :: NEX
T L6
1920 CALL MOTION(#5,0,0):: CALL POSITION(#5,DOR,DOC)::
1930 CALL SPRITE(#5,131,16,DOR,DOC,#6,130,16,DOR-16,DOC):: FOR T1=1 TO 200 :: NE
XT T1
1940 CALL PATTERN(#5,133):: FOR T2=1 TO 90 :: NEXT T2 :: CALL PATTERN(#6,132)::
FOR I=1 TO 50 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#6,130)
1950 FOR T3=1 TO 90 :: NEXT T3 :: CALL PATTERN(#6,132):: FOR I=1 TO 50 :: NEXT I
 :: CALL PATTERN(#6,130)
1960 FOR T4=1 TO 90 :: NEXT T4 :: CALL PATTERN(#5,131):: FOR T5=1 TO 200 :: NEXT
 T5
1970 CALL DELSPRITE(#5,#6):: FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
1980 CALL SOUND(100,-4,0,110,9,220,9,3000,3):: CALL DELSPRITE(#14)
1990 FOR REST=1 TO 750 :: NEXT REST
2000 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(1)
2010 SUBEND
```

ZX-81

von Seite 61

```
4770 NEXT N
4780 RUN
4820 CLS
4830 PRINT AT 9,0;"*************
********************"
4840 LET A$="11* BIS ZUM NAECHST
EN MAL, CIAO  *"
4850 GOSUB 5000
4860 PRINT AT 13,0;"************
*********************"
4870 GOTO 9999
5030 LET Z=VAL A$(1 TO 2)
5035 PRINT AT Z,0;"█";
5040 FOR N=3 TO LEN A$-1
5050 PRINT AT Z,N-3;A$(N);"█"
5060 NEXT N
5070 PRINT AT Z,N-3;A$(N)
5080 RETURN
```

WERSIBOARD MUSIC 64

für Commodore C 64/SX 64

Wersiboard Music 64, ein Keyboard mit Interface und kompletter Software (Diskette und Handbuch) für kreative Musik und aktives Musizieren.
Sie spielen auf einer echten Klavierstruktur fast alle Instrumente eines größeren Orchesters. Durch die zahlreichen Gestaltungsmöglichkeiten können beliebig viele Klangfarben erzeugt werden, bis hin zu den eindrucksvollsten Synthesizer-Stimmen.
Mit dem neuen Software-Angebot lassen sich über das Wersiboard 64 bis zu 640 selbstentwickelte Klangfarben in zwei unterschiedlichen Bereichen speichern und über ein Inhaltsverzeichnis jederzeit abrufen. Damit gehört der Commodore 64 mit zu den universellsten Home-Computern in Verbindung mit Musikspeichern.





„Kerzenheinz“

Irrweg durch ein Labyrinth voller Gefahren



Getestet von der Redaktion wurde dieses Spiel auf dem Atari 800! Hinweis: Auf den anderen Atari-Computern muß dieses Programm getestet werden.

Heinz kämpft sich durch ein riesiges Labyrinth und wird dabei von einer todbringenden Kugel verfolgt. Seine Aufgabe ist es, sämtlichen Kerzen, die sich in den einzelnen Gängen befinden, das Lebenslicht auszublasen. Nachdem er Runde 1 schadlos überstanden hat, erhöht sich in den folgenden Durchgängen (Level 1 bis 4) der Schwierigkeitsgrad. Die Gänge werden immer verwinkelter, die Anzahl der Kerzen steigt und vor allem, je mehr Kerzen Heinz auslöscht um so dunkler wird das Licht auf dem Screen.

Wenn „Kerzenheinz" kurz vor dem Ziel steht und nur noch eine Kerze zu löschen hat, ist das Bild schon so weit abgedunkelt, daß nur noch die letzte Kerze und die rotierende, bedrohliche Kugel zu erkennen ist. Heinz tastet sich praktisch blind, dauernd gegen irgendwelche Mauern stoßend, zur letzten Kerze vor.

```
1 GRAPHICS 17:POSITION 1,10:? #6;"MOMENTCHEN NOCH...":FOR T=0 TO 500:NEXT T:GRAP
HICS 17
2 P=(PEEK(106)-8)*256:DIM A$(20),A(3),N$(20):RU=0
3 FOR T=0 TO 512:PE=PEEK(57344+T):POKE P+T,PE:POKE P+T+512,PE:NEXT T
4 FOR T=P TO P+71:READ A:POKE T,A:POKE 512+T,A:NEXT T:POKE 756,P/256
5 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,60,126,90,255,255,90,102,60,120,252,244,190,191,236,240,1
20
6 DATA 60,126,126,255,255,126,126,60,30,63,47,125,253,55,15,30,0,251,251,0,0,223
,223,0
7 DATA 24,60,126,126,126,126,60,24,24,56,16,124,124,124,124,124,60,126,90,255,25
5,102,60,126
8 FOR T=P+512+56 TO P+512+63:READ B:POKE T,B:NEXT T:DATA 48,56,16,124,124,124,12
4,124
9 GOSUB 100
10 RESTORE 200+INT(RU)*23:PU=10:FOR T=0 TO 3:READ B:A(T)=B:SETCOLOR T,A(T),PU:NE
XT T
11 FOR T=1 TO 23:READ A$:GOSUB 999:POSITION 0,T:? #6;A$:NEXT T:GOSUB 700:COLOR 1
29:PLOT 9,12:FOR T=1 TO 6
12 X2=INT(RND(0)*19):Y2=INT(RND(0)*22)+1:LOCATE X2,Y2,A2:IF A2=32 THEN COLOR 7:P
LOT X2,Y2:NEXT T
13 IF A2<>32 THEN 12
14 A=0:X=9:Y=12:B1=-1:B2=-1:X1=0:Y1=0:A1=32:XR1=0:YR1=0
15 COLOR 32:PLOT 9,12
20 S=STICK(0):IF S<>15 THEN COLOR 32:PLOT X,Y:GOSUB 50:GOSUB 51
22 COLOR 129+A-INT(A/4)*4:PLOT X,Y
23 IF STRIG(0)=0 THEN GOTO 23
24 COLOR A1:PLOT X1,Y1:X1=X1+B1*XR1:Y1=Y1+B2*YR1:X1=X1-(X1>18)+(X1<0):Y1=Y1-(Y1>
22)+(Y1<1)
25 LOCATE X1,Y1,A1:COLOR 166:PLOT X1,Y1:IF A1=129 OR A1=130 OR A1=131 OR A1=132
THEN GOSUB 60
26 IF X1=0 OR X1=18 THEN XR1=INT(RND(0)*2)+1:B1=-B1
27 IF Y1=1 OR Y1=22 THEN YR1=INT(RND(0)*2)+1:B2=-B2
28 POK=P/256+2*(POK=P/256):POKE 756,POK
29 SOUND 0,Y1*10,8,10
30 POSITION 1,0:? #6;"LEVEL ";RU*2+1;"  POINTS ";PUN
```



```
44 GOTO 20
50 X=X+(S=7)-(S=11):Y=Y+(S=13)-(S=14):A=A+(S=7)-(S=11)+(S=13)-(S=14):RETURN
51 LOCATE X,Y,AR:IF AR=32 THEN RETURN
52 IF AR=166 THEN GOSUB 60
53 IF AR=37 THEN S=7*(S=11)+11*(S=7)+14*(S=13)+13*(S=14):GOSUB 50:RETURN
54 IF AR=7 THEN GOSUB 80:PU=PU-2:FOR T=0 TO 2:SETCOLOR T,A(T),ABS(PU):NEXT T:PUN
=PUN+1:IF PU<0 THEN GOTO 70
55 RETURN
60 FOR T=0 TO 100:SOUND 0,100+T,10,T/10+2:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
62 SETCOLOR 3,0,13:FOR T=0 TO 2:SETCOLOR T,A(T),10:COLOR 136:PLOT X,Y:POSITION 0
,23:? #6;"START FUER NEUBEGINN";
63 IF PEEK(53279)=6 THEN GRAPHICS 17:POKE 756,P/256:GOTO 9
64 RU=0:PUN=0:GOTO 63
70 RU=RU+0.5:POSITION 2,0:? #6;"MOMENTCHEN NOCH":GOSUB 710:POSITION 0,0
71 ? #6;"                    ";:GOTO 10
80 COLOR 129+(S=7)+2*(S=14)+3*(S=11):PLOT X-(S=7)+(S=11),Y-(S=13)+(S=14):FOR T=0
 TO 100:SOUND 2,80,8,15:NEXT T
81 SOUND 2,0,0,0:COLOR 0:PLOT X,Y:PLOT X-(S=7)+(S=11),Y-(S=13)+(S=14):RETURN
100 N$="  GNOM-PRODUCTIONS":SETCOLOR 2,0,0
101 COLOR 133:PLOT 0,5:DRAWTO 19,5:FOR T=1 TO 17:COLOR 1+T-INT(T/4)*4:PLOT T+1,4
:POSITION 0,4:? #6;N$(18-T)
102 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,50,10,15-I:NEXT I:NEXT T:COLOR 0:PLOT 18,4
103 N$="    PRAESENTIERT"
104 COLOR 133:PLOT 0,8:DRAWTO 19,8:FOR T=1 TO 16:COLOR 1+(T+1)-INT((T+1)/4)*4:PL
OT T,7:POSITION 0,7:? #6;N$(17-T)
105 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,100,10,15-I:NEXT I:NEXT T:COLOR 0:PLOT 16,7
106 PO=PEEK(560)+PEEK(561)*256:POKE PO+19,7
107 N$="    KERZENHEINZ"
108 FOR T=1 TO 15:COLOR 1+(T+2)-INT((T+2)/4)*4:PLOT T,14:POSITION 0,14:? #6;N$(1
6-T):IF T>12 THEN GOSUB 116
109 FOR I=0 TO 30:SOUND 0,150,10,15-I/2:NEXT I:NEXT T
110 COLOR 2:PLOT 15,14:POKE PO+24,2:POKE PO+25,2:POSITION 10,19:? #6;"START FUER
 BEGINNEN"
111 POSITION 8,21:? #6;"SELECT FUER ERKLAERUNG"
112 IF PEEK(53279)=6 THEN GRAPHICS 17:POKE 756,P/256:RETURN
113 IF PEEK(53279)=5 THEN GOSUB 130:GRAPHICS 17:POKE 756,P/256:RETURN
114 GOTO 112
116 COLOR 1+T-INT(T/4)*4:PLOT T-12,14:RETURN
130 GRAPHICS 0:POKE 756,P/256:POKE 752,1
131 ? :? "          $ DER KERZENHEINZ $":? :? " DU BIST DER KERZENHEINZ !#$ UND "
132 ? " DEIN ZIEL IST ES,ALLE KERZEN IN DEN   RAEUMEN AUSZUBLASEN.ABER DIE BOESE
"
133 ? " KUGEL VERSUCHT DICH ZU BEHINDERN      SOBALD SIE DICH BERUEHRT,VERWANDEL
ST  DU DICH IN EINE MARMORSTATUE"
134 ? :? "          VIEL GLUECK UND SPASS":? :? "      START FUER BEGINNEN"
135 IF PEEK(53279)=6 THEN RETURN
136 GOTO 135
200 DATA 8,3,1,12,%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
201 DATA %                 %
202 DATA % % % % % % % % % %
203 DATA %                 %
204 DATA % % % % % % % % % %
205 DATA %                 %
206 DATA % % % % % % % % % %
207 DATA %                 %
208 DATA % % % % % % % % % %
209 DATA %                 %
210 DATA % % % % %%% % % % %
211 DATA %        %        %
212 DATA % % % % %%% % % % %
213 DATA %                 %
214 DATA % % % % % % % % % %
215 DATA %                 %
```




```
216 DATA % % % % % % % % % %
217 DATA %                 %
218 DATA % % % % % % % % % %
219 DATA %                 %
220 DATA % % % % % % % % % %
221 DATA %                 %
222 DATA %%%%%%%%%%%%%%%%%%%
223 DATA 0,7,12,5,%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
224 DATA %      %   %      %
225 DATA %%%%%%   %   %%%%%%
226 DATA %   %  % % %  %   %
227 DATA % %   % % % %   % %
228 DATA %  %% %     % %%  %
229 DATA %%  %    %    %  %%
230 DATA %  %   %   %   %  %
231 DATA %%%%%%   %   %%%%%%
232 DATA %   %  % % %  %   %
233 DATA % %   % %%% %   % %
234 DATA %   %   %     %   %
235 DATA % %   % %%% %   % %
236 DATA %   %  % % %  %   %
237 DATA %%%%%%   %   %%%%%%
238 DATA %  %   %   %   %  %
239 DATA %%  %    %    %  %%
240 DATA %  %% %     % %%  %
241 DATA % %   % % % %   % %
242 DATA %   %  % % %  %   %
243 DATA %%%%%%   %   %%%%%%
244 DATA %      %   %      %
245 DATA %%%%%%%%%%%%%%%%%%%
246 DATA 6,2,4,9,%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
247 DATA %  %  %     %  %  %
248 DATA % % %  %   %  % % %
249 DATA % %   %  %  %   % %
250 DATA %  %%  %   %  %%  %
251 DATA %%  %% % % % %%  %%
252 DATA % %             % %
253 DATA %  %%%%%   %%%%%  %
254 DATA % %  %       %  % %
255 DATA %  %     %     %  %
256 DATA %       %%%       %
257 DATA %  %%   %     %%  %
258 DATA %       %%%       %
259 DATA %  %     %     %  %
260 DATA % %  %       %  % %
261 DATA %  %%%%%   %%%%%  %
262 DATA % %             % %
263 DATA %%  %% % % % %%  %%
264 DATA %  %%  %   %  %%  %
265 DATA % %   %  %  %   % %
266 DATA % % %  %   %  % % %
267 DATA %  %  %     %  %  %
268 DATA %%%%%%%%%%%%%%%%%%%
269 DATA 8,3,1,12,%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
270 DATA %                 %
271 DATA % % % % % % % % % %
272 DATA %                 %
273 DATA % % % % % % % % % %
274 DATA %                 %
275 DATA % % % % % % % % % %
276 DATA %                 %
277 DATA % % % % % % % % % %
278 DATA %                 %
```

Report



CP/M ist ein Vertreter jener Computerprogramme, die als Betriebssysteme bezeichnet werden. Am Anfang der Entwicklung des Programms, Mitte der siebziger Jahre, stand die Abkürzung CP/M für „Control Program/Monitor"; in den letzten Jahren wurde es als „Control Program für Mikrocomputer" bezeichnet. Beide Umschreibungen sind sehr aussagekräftig. CP/M kontrolliert den Computer und gestattet es Ihnen, Anwendungsprogramme der verschiedensten Firmen auf Ihrem Personal-Computer laufen zu lassen.

CP/M ist facettenreich wie ein Diamant. Es kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt als Betriebssystem verwendet werden, als Dateiverwaltungssystem, als Programmierhilfe oder als Werkzeug, um zwei oder mehrere Aufgaben zur gleichen Zeit ausführen zu lassen. In diesem Buch werden wir CP/M vom Blickwinkel des Benutzers aus betrachten und über die wichtigsten Dienstleistungen sprechen, die CP/M Ihnen bietet. Damit CP/M wirklich nützlich sein kann, muß es notwendigerweise ein wenig komplex sein. Wir haben versucht, es so einfach wie möglich darzustellen, ohne dabei auf Gründlichkeit zu verzichten.

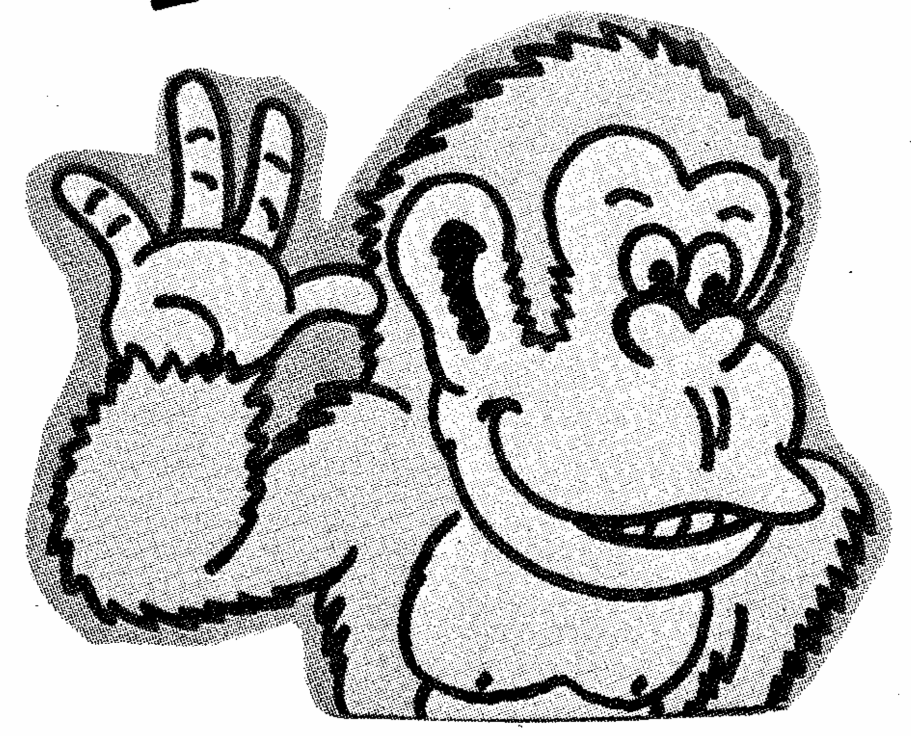
Wir beginnen unsere Vorstellung von CP/M damit, die Ausstattung Ihres Computers zu besprechen, und gehen dabei insbesondere auf das Diskettenspeichersystem ein, dessen Handhabung eine der zentralen Aufgaben von CP/M ist.

Computer Compact, Goldmann Verlag, München

```
279 DATA % % % % %%% % % % %
280 DATA %         % %       %
281 DATA % % % % %%% % % % %
282 DATA %                   %
283 DATA % % DU  HAST  ES% %
284 DATA % % % GESCHAFFT % %
285 DATA %                   %
286 DATA % % % % % % % % % %
287 DATA %                   %
288 DATA -1
600 FOR T=100 TO 0:SOUND 0,100+T,10,T/10+2:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
601 POSITION 0,23:? #6;"START FUER NEUBEGINN";
602 IF PEEK(53279)=6 THEN GRAPHICS 17:POKE 756,P/256:GOTO 9
700 FOR I=150 TO 0 STEP -15:FOR U=I+100 TO I STEP -15:SOUND 0,U,10,I/10:NEXT U:N
EXT I:RETURN
710 FOR I=150 TO 0 STEP -15:FOR U=I TO I+10:SOUND 0,U,10,I/10:NEXT U:NEXT I:RETU
RN
999 IF A$="-1" THEN GOTO 600
1000 RETURN
```

Top programm

„Donkey Kong"



Wer kennt IHN nicht den Spielhallenrenner „Donkey Kong", dem dieses Spiel nachempfunden ist? Trotzdem hier noch eine Erläuterung:

„Donkey Kong" ist lauffähig auf allen ATARI-Computern mit mindestens 48 Kb RAM!

Ein Affe hat Ihnen Ihre Frau gestohlen und sie auf ein Hochhaus verschleppt. Sie versuchen nun mit allen Mitteln sie zurückzubekommen.



Steuern Sie also den ausgeflippten Gnom mit dem Joystick so, daß Sie der pervers aussehende Affe nicht mit seinen Fußangeln erwischt.
Wenn Sie nun mit viel Frust zur Frau vorgedrungen sind und sich der Scheiß-Computer immer noch nicht aufgehängt hat, haben Sie die Ehre, noch mehr Eintippfehler korrigieren zu müssen. Also auf zum zweiten Screen, der Sie natürlich noch mehr frustrieren wird als der vorhergehende. Falls Sie keine Lust mehr haben (was ich sehr gut verstehen kann), brauchen Sie nur START, SELECT und OPTION zu drücken, um wieder zum ekelhaften Titelbild zu gelangen, von dem aus Sie sich mit OPTION die Spielanleitung durchlesen können. Wenn Sie ein Masochist sind, können Sie natürlich auch SELECT drücken, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Haben Sie sich nun auf diese Weise durch vier abartige Screens durchgekämpft, haben Sie die ehrenvolle Aufgabe, das Ganze nochmals unter erschwerten Bedingungen durchzustehen. Wenn Sie nun immer noch nicht eingeschlafen sind, können Sie mal kurz Pause machen, indem Sie Cntrl. 1 drücken. Durch nochmaliges Drücken geht es weiter. Viel Spaß beim Eintippen und Kotzen.
Nach einer ca. dreistündigen Eintipparbeit und einer noch längeren Fehlersuche präsentiert sich das Programm mit einer endlos langen Wartezeit, die dann durch ein ekelhaftes Titelbild abgelöst wird. Nehmen Sie nun einen Hammer und schlagen sie 3mal kräftig damit auf die Tastatur ihres Computers. Wenn er jetzt noch funktioniert, können Sie das Spiel durch Drücken der Starttaste beginnen und so Ihre Kotztüte endgültig füllen. Nehmen Sie nun Ihren ausgeleierten Joystick und ziehen und zerren Sie so lange daran, bis er abbricht. Wenn Sie sich nun einen neuen gekauft haben, können Sie es noch einmal probieren.

Diese Beschreibung des Computerspiels „Donkey Kong" hat die Computronic-Redaktion original veröffentlicht. Unserer Meinung nach ist diese „Anleitung" umgekehrt proportional zur Qualität des eigentlichen Spielablaufes.
Wir sind gespannt auf Ihre Reaktion. Schreiben Sie uns und teilen Sie der Redaktion Ihre Meinung mit!

```
1 REM ********************
2 REM ******* K O N G ******
3 REM * BY THE BYTE NIBBLER *
4 REM * & THE BIT CRUNCHER! *
5 REM ********************
10 GOSUB 32000
20 LVL=1:GOTO 6000
50 REM SPIELBEGINN
60 M=5:P=0:SC=1:CTRM=15:BMAN=10000:SCM=4
70 GRAPHICS 17:POKE 756,PAGE:POKE 711,70:POKE 710,8:POKE 708
,52:POSITION 0,0
75 POKE 559,0
80 ? #6;"IEJ";LVL:? #6;"DECS":? #6;"FGHO":? #6;"ABC5000"
100 REM NEW LEVEL
110 GOSUB 27000:POKE 559,0:COLOR 32:FOR I=4 TO 23:PLOT 0,I:D
RAWTO 19,I:NEXT I
```

HINWEIS:

Der Verlag wird vom Autor berechtigt, seine Manuskripte (Programm) zur Darstellung im Heft heranzuziehen und abzudrucken.
Der Autor erklärt sich mit der Lieferung seines Programmes oder seiner Beiträge ausdrücklich bereit, die Verwertung durch den Verlag freizugeben, d. h., er überträgt nicht nur die Nutzung, sondern auch die Übereignung des Computerprogrammes und der Beiträge.
Der Autor verpflichtet sich nur solche Programme anzubieten, die eigene Entwicklungen des Autors sind.
Mit der Veröffentlichung oder dem Anlauf des Programmes und der Beiträge ist dem Verlag gestattet, auch eine anderweitige bzw. weitergehende Verwertung vorzunehmen, da der Autor dem Verlag das Copyright gegen Honorar gestattet hat. Die Verwertung durch den Verlag ist unbeschränkt und unwiderruflich, wenn nicht 10 Tage nach Zusendung der Unterlagen durch den Autor widersprochen wird.
Haben Sie Interesse? Haben Sie noch Fragen?
Setzen Sie sich telefonisch mit unserer Redaktion in Verbindung!




```
120 ON SC GOSUB 15000,16000,17000,18000:POKE 559,34
130 X=0:Y=22:BONUS=5000:COLOR 133:PLOT X,Y:POK=PAGE:H=32:CTR
=CTRM
140 POSITION 3,3:? #6;"5000"
150 REM HAUPTSCHLEIFE
151 IF PEEK(53279)=6 THEN 6000
155 IF CTR/2=INT(CTR/2) THEN SOUND 0,146,12,10
160 ST=STICK(0):POKE 756,POK:POK=POK+4:IF POK>PAGE+4 THEN PO
K=PAGE
165 TR=STRIG(0):IF TR=0 THEN 220
170 IF ST=11 AND X>0 THEN XR=-1:CHR=135:GOSUB 1000:SOUND 0,0
,0,0
180 IF ST=7 AND X<19 THEN XR=1:CHR=134:GOSUB 1000:SOUND 0,0,
0,0
190 IF ST=15 THEN COLOR 133:PLOT X,Y
200 IF ST=14 AND H=174 THEN GOSUB 1200:SOUND 0,0,0,0
210 IF ST=13 THEN GOSUB 1300:SOUND 0,0,0,0
220 REM TRIGGER ?
225 SOUND 0,0,0,0
230 IF TR=0 THEN GOSUB 1500
240 GOSUB 1100
250 CTR=CTR-1:IF CTR=0 THEN CTR=CTRM:BONUS=BONUS-100:POSITIO
N 3,3:? #6;BONUS;"  ":IF BONUS=0 THEN 5000
260 REM FEINDE ?
270 IF SC=1 THEN GOSUB 1400
280 IF SC=2 OR SC=4 THEN GOSUB 1700
290 IF SC=3 THEN GOSUB 1800
960 IF P>=BMAN THEN BMAN=BMAN+10000:M=M+1:POSITION 3,1:? #6;
M:FOR I=1500 TO 0 STEP -150:SOUND 0,I,10,I/100:NEXT I
990 GOTO 150
1000 REM LEFT OR RIGHT MOVE
1010 LOCATE X+XR,Y,Z
1020 IF Z=11 OR Z=12 OR Z=13 THEN 5000
1030 IF Z=32 OR Z=174 THEN SOUND 0,100,8,10:COLOR H:PLOT X,Y
:X=X+XR:COLOR CHR:PLOT X,Y:H=Z:RETURN
1040 IF Z=133 THEN 7000
1050 IF Z<>143 THEN RETURN
1060 COLOR 32:PLOT X+XR,Y:P=P+100:POSITION 3,2:? #6;P
1070 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 0,I,12,I:NEXT I
1080 RETURN
1100 REM DOWN?
1105 IF Y=23 THEN 5000
1110 LOCATE X,Y+1,Z
1120 IF Z=33 OR Z=35 OR Z=174 THEN RETURN
1130 IF Z<>132 THEN 5000
1140 COLOR 32:PLOT X,Y+1:NIP=NIP-1
1150 FOR I=0 TO 14 STEP 2:SOUND 0,I,8,I:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
1160 IF NIP>0 THEN RETURN
1170 GOTO 7000
1200 REM UP
1210 LOCATE X,Y-1,Z
1220 IF Z=11 OR Z=12 OR Z=13 THEN 5000
1230 IF Z=32 OR Z=174 THEN SOUND 0,100,8,10:COLOR H:PLOT X,Y
:Y=Y-1:H=Z:COLOR 133:PLOT X,Y
1240 RETURN
1300 REM DOWN
1310 LOCATE X,Y+1,Z
1320 IF Z=11 OR Z=12 OR Z=13 THEN 5000
1330 IF Z=32 OR Z=174 THEN SOUND 0,100,8,10:COLOR H:PLOT X,Y
:Y=Y+1:H=Z:COLOR 133:PLOT X,Y
1340 RETURN
1400 REM MOVE FAESSER
1410 LOCATE F1X,F1Y+1,Z:IF Z>132 AND Z<138 THEN 5000
```



```
1420 IF Z=32 THEN COLOR FH1:PLOT F1X,F1Y:F1Y=F1Y+1:FH1=Z:COL
OR 11:PLOT F1X,F1Y:FLAG1=1:GOTO 1450
1425 IF FLAG1=1 THEN F1XR=-F1XR
1426 LOCATE F1X+F1XR,F1Y,Z
1430 COLOR FH1:PLOT F1X,F1Y:F1X=F1X+F1XR:COLOR 11:PLOT F1X,F
1Y:FLAG1=0:FH1=Z
1440 IF F1X=0 AND F1Y=22 THEN COLOR FH1:PLOT F1X,F1Y:F1X=4:F
1Y=10:FH1=174:F1XR=1:FLAG1=0
1450 IF LVL<2 THEN 1490
1455 LOCATE F2X,F2Y+1,Z:IF Z>132 AND Z<138 THEN 5000
1460 IF Z=32 THEN COLOR FH2:PLOT F2X,F2Y:F2Y=F2Y+1:FH2=Z:COL
OR 11:PLOT F2X,F2Y:FLAG2=1:GOTO 1490
1470 IF FLAG2=1 THEN F2XR=-F2XR
1475 LOCATE F2X+F2XR,F2Y,Z
1480 COLOR FH2:PLOT F2X,F2Y:F2X=F2X+F2XR:COLOR 11:PLOT F2X,F
2Y:FLAG2=0:FH2=Z
1485 IF ((F2X=0 AND F2Y=22) OR F2Y>Y) AND F1Y>10 THEN COLOR
FH2:PLOT F2X,F2Y:F2X=4:F2Y=10:FH2=174:F2XR=1:FLAG2=0
1490 LOCATE X,Y,Z:IF Z>132 AND Z<138 THEN RETURN
1495 GOTO 5000
1500 REM JUMP ?
1505 XR=0:CHR=133
1510 IF ST=11 AND X>1 THEN XR=-1:CHR=137
1520 IF ST=7 AND X<18 THEN XR=1:CHR=136
1530 LOCATE X+XR,Y-1,Z
1540 IF Z<>32 AND Z<>174 THEN 5000
1550 COLOR H:PLOT X,Y:X=X+XR:Y=Y-1:COLOR CHR:PLOT X,Y:H=Z
1560 FOR I=14 TO 0 STEP -2:SOUND 0,I*10+50,10,I:NEXT I
1570 LOCATE X,Y+1,Z
1580 IF Z=33 OR Z=35 THEN 1620
1585 IF Z=11 OR Z=12 OR Z=13 THEN P=P+250:POSITION 3,2:? #6;
P
1590 LOCATE X+XR,Y+1,Z
1600 IF Z<>32 AND Z<>174 THEN 1620
1610 COLOR H:PLOT X,Y:X=X+XR:Y=Y+1:COLOR CHR-2:PLOT X,Y:H=Z:
IF CHR=133 THEN COLOR CHR:PLOT X,Y
1620 FOR I=10 TO 0 STEP -2:SOUND 0,100,8,I:NEXT I
1630 RETURN
1700 REM FLAMMEN
1705 IF SC=4 AND CTR2=1 THEN CTR2=0:GOTO 1770
1706 IF LVL>2 AND RND(0)<0.1 AND F1X>1 AND F1X<18 AND F2X>1
AND F2X<18 THEN F1XR=-F1XR:F2XR=-F2XR
1710 LOCATE F1X+F1XR,F1Y+1,Z:IF Z=32 OR F1X=1 OR F1X=18 THEN
 F1XR=-F1XR
1720 COLOR FH1:PLOT F1X,F1Y:F1X=F1X+F1XR:LOCATE F1X,F1Y,FH1:
COLOR 12:PLOT F1X,F1Y
1730 LOCATE F2X+F2XR,F2Y+1,Z:IF Z=32 OR F2X=1 OR F2X=18 THEN
 F2XR=-F2XR
1740 COLOR FH2:PLOT F2X,F2Y:F2X=F2X+F2XR:LOCATE F2X,F2Y,FH2:
COLOR 12:PLOT F2X,F2Y
1750 LOCATE X,Y,Z:IF Z=12 THEN 5000
1755 CTR2=1
1760 RETURN
1770 LOCATE F3X+F3XR,F3Y+1,Z:IF Z=32 OR F3X=1 OR F3X=18 THEN
 F3XR=-F3XR
1775 COLOR FH3:PLOT F3X,F3Y:F3X=F3X+F3XR:LOCATE F3X,F3Y,FH3:
COLOR 12:PLOT F3X,F3Y
1780 LOCATE F4X+F4XR,F4Y+1,Z:IF Z=32 OR F4X=1 OR F4X=18 THEN
 F4XR=-F4XR
1785 COLOR FH4:PLOT F4X,F4Y:F4X=F4X+F4XR:LOCATE F4X,F4Y,FH4:
COLOR 12:PLOT F4X,F4Y
1790 LOCATE X,Y,Z:IF Z=12 THEN 5000
1795 RETURN
```



```
1800 REM FEDER & LEITER
1810 COLOR 174:PLOT 3,LY:PLOT 9,LY:LY=LY+LYR:IF LY=23 OR LY=
11 THEN LYR=-LYR
1820 COLOR 32:PLOT 3,LY:PLOT 9,LY
1830 LOCATE X,Y,Z:IF Z=32 OR Z=174 THEN 5000
1840 IF FY=23 THEN COLOR 32:PLOT FX,FY:FX=2:FY=9:FH=32
1850 LOCATE FX,FY+1,Z:IF Z<>33 AND Z<>174 THEN COLOR FH:PLOT
 FX,FY:FY=FY+1:FH=Z:COLOR 13:PLOT FX,FY:GOTO 1870
1855 IF LVL>1 AND Z<>33 THEN COLOR FH:PLOT FX,FY:FY=FY+1:FH=
Z:COLOR 13:PLOT FX,FY:GOTO 1870
1860 COLOR FH:PLOT FX,FY:FX=FX+1:LOCATE FX,FY,FH:COLOR 13:PL
OT FX,FY
1870 LOCATE X,Y,Z:IF Z=13 THEN 5000
1880 RETURN
5000 REM KAPUTT
5010 POP :POP :M=M-1:POSITION 3,1:? #6;M:A=2
5020 IF Y=23 THEN 5050
5025 LOCATE X,Y+1,Z:IF Z<>32 AND Z<>174 THEN 5050
5030 COLOR H:PLOT X,Y:Y=Y+1:H=Z:COLOR 133:PLOT X,Y
5040 FOR I=Y*10 TO Y*10+9 STEP 2:SOUND 0,I,10,A:A=A+0.5*(A<1
5):NEXT I:GOTO 5020
5050 SOUND 0,0,0,0:COLOR 130:PLOT X,Y
5060 FOR I=15 TO 0 STEP -1
5070 SOUND 0,3,12,I:POKE 756,PAGE:FOR W=1 TO 10:NEXT W
5080 SOUND 0,6,12,I:POKE 756,PAGE+4:FOR W=1 TO 10:NEXT W
5090 NEXT I
5100 IF M>0 THEN 100
5110 GRAPHICS 18:SETCOLOR 0,1,14:POSITION 5,5:? #6;"GAME  OV
ER"
5120 FOR I=15000 TO 0 STEP -360:SOUND 0,I,10,I/1000:NEXT I
6000 REM TITEL
6010 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,10,0:SETCOLOR 1,0,10:POKE 756,PAG
E2:POKE 82,0:POKE 752,1:POSITION 0,0
6020 ? "  SCORE:";P:IF P>HP THEN HP=P
6030 ? "HISCORE:";HP
6040 ?
6050 ? "         #   #  ###  #  #  ###"
6060 ? "         #  ## ## ## #  # ## ##"
6070 ? "         # ##  #   # ## # #   #"
6080 ? "         ###   #   # ## # #"
6090 ? "         ##    #   # #### #"
6100 ? "         ###   #   # # ## #  ##"
6110 ? "         # ##  #   # # ## #   #"
6120 ? "         #  ## ## ## #  # ## ##"
6130 ? "         #   #  ###  #  #  ###"
6140 ?
6150 ? "                FOR SYLVIA"
6160 ? :? :?
6170 ? "         START  =  BEGIN   GAME"
6180 ? "         SELECT =  DIFFICULTY ";LVL
6190 ? "         OPTION =  INSTRUCTIONS"
6200 P=PEEK(53279)
6210 IF P=6 THEN 50
6220 IF P=5 THEN LVL=LVL+1:IF LVL=5 THEN LVL=1
6230 POSITION 30,18:? LVL
6240 IF P<>3 THEN 6200
6250 REM INSTRUCTIONS
6260 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,3,2:SETCOLOR 0,7,0:SETCOLOR 1,0,0
6270 POKE 82,0:POKE 752,1:POSITION 0,1
6280 DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256+3:POKE DL,70:POKE DL+3,7:POK
E DL+4,6:POKE DL+5,6
```



```
6290 POKE DL+6,6:POKE DL+7,6
6300 POSITION 26,0:? "K O N G";POSITION 24,1:? "INSTRUCTION
S"
6310 GOSUB 32760
6320 ? "Ein  tollwuetiger  Affe  hat  Ihnen ihre";
6330 ? "Frau gestohlen.  Nun  muessen Sie  alles";
6340 ? "versuchen  um  sie  zurueck zu bekommen.";
6350 ? "Doch leider helfen dem Affen solch boes-";
6360 ? "artige Dinge wie Faesser,Flammen und Fe-";
6370 ? "dern, denen Sie nur  durch ueberspringen";
6380 ? "entkommen koennen."
6390 ? "SCREEN 1:  Ueberspringen Sie die Faesser";
6400 ? "und  erklimmen Sie  die obere Plattform.";
6410 ? "SCREEN 2: Wie SCREEN 1, nur mit Flammen!";
6420 ? "SCREEN 3: Ueberwinden Sie die Beweglich-";
6430 ? "en  Leitern  sowie  eine  lustige Feder.";
6440 ? "SCREEN 4: Beseitigen Sie alle acht Fall-";
6450 ? "tueren  um den  Affen in  den  Keller zu";
6460 ? "schicken, damit  Sie das  ganze noch mal";
6470 ? "machen duerfen (Kicher).     VIEL SPASS!!"
6480 ? "                (KNOPF DRUECKEN)"
6490 IF STRIG(0)=1 THEN 6490
6500 GOTO 6000
7000 REM GESCHAFFT
7010 POP :POP :P=P+BONUS:POSITION 3,2:? #6;P
7020 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 0,45,10,I:SOUND 1,60,10,I:S
OUND 2,72,10,I:NEXT I
7030 SC=SC+1:IF SC>SCM THEN SC=1:LVL=LVL+1:CTRM=CTRM-(CTRM>1
0)
7040 POSITION 3,0:? #6;LVL
7050 IF SC>1 THEN GOTO 100
7060 FOR W=1 TO 100:NEXT W
7070 COLOR 32:FOR I=7 TO 22:PLOT 6,I:DRAWTO 13,I:NEXT I
7080 COLOR 35:FOR I=20 TO 23:PLOT 6,I:DRAWTO 13,I:NEXT I
7090 FOR I=255 TO 0 STEP -5:SOUND 0,I,12,10:NEXT I:SOUND 0,0
,0,0
7100 FOR I=4 TO 16
7110 COLOR 32:PLOT 9,I:PLOT 10,I:COLOR 235:PLOT 9,I+1:COLOR
236:PLOT 10,I+1
7120 COLOR 237:PLOT 9,I+2:COLOR 238:PLOT 10,I+2:COLOR 239:PL
OT 9,I+3:COLOR 240:PLOT 10,I+3
7130 SOUND 0,I*10,10,10:SOUND 1,I*10+5,10,10:NEXT I
7140 FOR I=17 TO 18:COLOR 32:PLOT 9,I:PLOT 10,I:NEXT I
7150 COLOR 12:PLOT 9,19:PLOT 10,19:SOUND 1,0,0,0
7160 FOR I=15 TO 0 STEP -1
7170 POKE 756,PAGE:SOUND 0,RND(0)*10,8,I
7180 POKE 756,PAGE+4:SOUND 0,RND(0)*10,8,I
7190 NEXT I
7200 GOTO 100
15000 REM SCENE 1
15010 POKE 708,52:POKE 709,22
15020 POSITION 0,4
15030 ? #6;"        [illegible]                    ";
15040 ? #6;"        [illegible]                    ";
15050 ? #6;"        [illegible] [illegible]        ";
15060 ? #6;"        [illegible]! ! ! ![illegible]! ";
15070 ? #6;"[illegible]   [illegible]     [illegible]  ";
15080 ? #6;"[illegible]"[illegible]     [illegible]    ";
15090 ? #6;"[illegible]"[illegible]     [illegible]    ";
15100 ? #6;"!!!!!!!!![illegible]!!!!!!![illegible]!  ";
15110 ? #6;"             [illegible]        [illegible]  ";
15120 ? #6;"                              [illegible]  ";
15130 ? #6;"             [illegible]        [illegible]  ";
```



```
15140 ? #6;"  !█!!!!!!!!!█!!!!!!!!!!";
15150 ? #6;"  █         █          ";
15160 ? #6;"  █                    ";
15170 ? #6;"  █         █          ";
15180 ? #6;"!!!!!!!!!!!!!!!!!!█!!! ";
15190 ? #6;"                 █     ";
15200 ? #6;"                 █     ";
15210 ? #6;"                 █     ";
15220 ? #6;"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
15230 IF LVL>1 THEN COLOR 32:PLOT 4,19
15240 IF LVL>2 THEN COLOR 32:PLOT 5,15:COLOR 143:PLOT 4,14
15245 IF LVL>3 THEN COLOR 32:PLOT 12,11
15250 F1X=4:F1Y=10:F1XR=1:FH1=174:FLAG1=0
15260 F2X=6:F2Y=18:F2XR=1:FH2=32:FLAG2=0
15270 RETURN
16000 REM SCENE 2
16010 POKE 708,116:POKE 709,42
16020 POSITION 0,4
16030 ? #6;"                       ";
16040 ? #6;"          ██           ";
16050 ? #6;"          ██           ";
16060 ? #6;"        █ ██ █         ";
16070 ? #6;"    ##█########█##     ";
16080 ? #6;"      █        █       ";
16090 ? #6;"      █        █       ";
16100 ? #6;"      █        █       ";
16110 ? #6;"      █        █       ";
16120 ? #6;"##█##################█##";
16130 ? #6;"  █                 █  ";
16140 ? #6;"                    █  ";
16150 ? #6;"  █                 █  ";
16160 ? #6;"███         ■■      █  ";
16170 ? #6;"#####█#####██####█####";
16180 ? #6;"      █  ####██####  █  ";
16190 ? #6;"          ##########  █  ";
16200 ? #6;"      █     ######   █  ";
16210 ? #6;"      █              █  ";
16220 ? #6;"########################";
16230 IF LVL>1 THEN COLOR 32:PLOT 11,13
16240 F1X=17:F1Y=22:F1XR=-1:FH1=32
16250 F2X=16:F2Y=12:F2XR=-1:FH2=32
16260 RETURN
17000 REM SCENE 3
17010 POKE 708,52:POKE 709,184
17020 POSITION 0,4
17030 ? #6;"    ██                 ";
17040 ? #6;"    ██                 ";
17050 ? #6;"    ██ █               ";
17060 ? #6;"██  ██!!!█!            ";
17070 ? #6;"██  ██    █            ";
17080 ? #6;"██  ██    █            ";
17090 ? #6;"!!!!!!!!!!!!!!!█!      ";
17100 ? #6;"    █     █    █     █";
17110 ? #6;" █  █     █    █     !!";
17120 ? #6;"█!  █ █!█ █    █!!  !!  ";
17130 ? #6;"█   █ █ █ █    █       ";
17140 ? #6;"█   █ █ █ █    █       ";
17150 ? #6;"█   █ █ █ █     !!     ";
17160 ? #6;"█   █ ████ █     !   !  ";
17170 ? #6;"!!  █  !!! █       !!█";
17180 ? #6;"    █      █         █";
17190 ? #6;"    █      █         █";
```



```
17200 ? #6;"     █          █        !  !!!!"";
17210 ? #6;"     █          █       !          "";
17220 ? #6;"!!   █          █  !!              "";
17230 FX=2:FY=9:FH=32
17240 IF LVL>2 THEN COLOR 32:PLOT 0,16
17250 LY=20:LYR=-1
17260 RETURN
18000 REM SCENE 4
18010 POKE 708,116:POKE 709,42
18020 POSITION 0,4
18030 ? #6;"                █                  "";
18040 ? #6;"                █                  "";
18050 ? #6;"                █                  "";
18060 ? #6;"           ─█────────█─            "";
18070 ? #6;"            █        █             "";
18080 ? #6;"                                   "";
18090 ? #6;"            █        █             "";
18100 ? #6;"       ─█──────────────────█─      "";
18110 ? #6;"        █                  █       "";
18120 ? #6;"        █                  █       "";
18130 ? #6;"        █                  █       "";
18140 ? #6;"     ─█────────────────────────█─  "";
18150 ? #6;"      █                        █   "";
18160 ? #6;"      █                        █   "";
18170 ? #6;"      █                        █   "";
18180 ? #6;"  ─█──────────────────────────────█─ "";
18190 ? #6;"    █                            █ "";
18200 ? #6;"    █                            █ "";
18210 ? #6;"    █                            █ "";
18220 ? #6;"───────────────────────────────────";
18230 NIP=8
18240 F1X=8:F2X=8:F3X=8:F4X=8
18250 F1Y=22:F2Y=18:F3Y=14:F4Y=10
18260 F1XR=-1:F2XR=1:F3XR=-1:F4XR=1
18265 FH1=32:FH2=32:FH3=32:FH4=32
18270 RETURN
27000 REM HOW HIGH CAN YOU GET?
27010 POKE 559,0:COLOR 32:FOR I=4 TO 23:COLOR 32:PLOT 0,I:DR
AWTO 19,I:NEXT I
27020 POSITION 4,23:? #6;"STUVWXYZ[\ ]";
27030 FOR I=1 TO 5C
27040 COLOR 235:PLOT 7,23-I*4:COLOR 236:PLOT 8,23-I*4
27050 COLOR 237:PLOT 7,24-I*4:COLOR 238:PLOT 8,24-I*4
27060 COLOR 239:PLOT 7,25-I*4:COLOR 240:PLOT 8,25-I*4
27070 POSITION 11,24-I*4:? #6;I*25
27080 NEXT I:POKE 708,54
27090 POKE 559,34
27100 REM MELODIE
27105 FOR W=1 TO 50:NEXT W
27110 BL=0:BT=14:T1=0:TL=0:RESTORE 27150
27120 READ A,B:IF A=-1 THEN 27200
27130 IF A<>0 THEN T=A:TL=14
27140 IF B<>0 THEN BT=B:BL=12
27150 DATA 60,146,53,0,0,197,45,0,0,146,53,0,60,197,53,0,60,
110,0,0,0,0,0,0,-1,0
27160 FOR I=1 TO 5:SOUND 0,T,10,TL:SOUND 1,BT,12,BL:TL=TL-(T
L>0):BL=BL-(BL>0):NEXT I
27165 IF STRIG(0)=0 THEN SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:GOTO 27
210
27170 GOTO 27120
27200 FOR I=15 TO 0 STEP -0.25:SOUND 0,33,10,I:NEXT I
27210 RETURN
28000 DATA 1,255,255,56,108,198,131,255,255
```




```
28010 DATA 3,255,255,231,195,195,231,255,255
28020 DATA 4,255,126,126,126,126,126,126,255
28030 DATA 5,24,24,0,126,219,60,36,102
28040 DATA 6,24,24,19,126,216,61,231,130
28050 DATA 7,24,24,200,126,27,188,231,65
28060 DATA 8,6,6,60,111,24,125,71,0
28070 DATA 9,96,96,60,246,24,190,226,0
28080 DATA 10,24,36,24,0,24,24,165,255
28090 DATA 11,60,102,207,157,185,243,102,60
28100 DATA 12,0,74,24,189,60,126,118,60
28110 DATA 13,60,36,36,24,24,36,36,60
28120 DATA 14,66,126,66,126,66,126,66,126
28130 DATA 15,0,126,195,219,60,60,126,126
28140 DATA 16,108,198,198,0,198,198,108,0
28150 DATA 17,24,56,120,0,24,24,126,0
28160 DATA 18,108,198,12,0,32,96,238,0
28170 DATA 19,108,198,6,44,6,198,108,0
28180 DATA 20,192,192,192,12,204,238,12,0
28190 DATA 21,238,192,192,236,6,198,108,0
28200 DATA 22,108,198,192,236,198,198,108,0
28210 DATA 23,254,6,12,0,48,48,48,0
28220 DATA 24,108,198,198,108,198,198,108,0
28230 DATA 25,108,198,198,110,6,198,108,0
28240 DATA 33,196,170,170,202,170,170,196,0
28250 DATA 34,170,170,234,234,234,170,164,0
28260 DATA 35,64,160,134,64,32,166,64,0
28270 DATA 36,142,132,132,132,132,132,238,0
28280 DATA 37,174,168,168,172,72,72,78,0
28290 DATA 38,68,170,136,72,40,170,68,0
28300 DATA 39,76,170,170,172,170,170,74,0
28310 DATA 40,224,128,134,192,128,134,224,0
28320 DATA 41,142,136,136,140,136,136,238,0
28330 DATA 42,128,128,134,128,128,134,224,0
28340 DATA 43,7,13,15,6,127,255,223,207
28350 DATA 44,224,176,240,96,254,255,251,243
28360 DATA 45,199,199,99,7,14,14,28,28
28370 DATA 46,227,227,198,224,112,112,56,56
28380 DATA 47,28,28;28,14,14,14,62,126
28390 DATA 48,56,56,56,112,112,112,124,126
28400 DATA 49,28,28,14,14,62,126,0,0
28410 DATA 50,56,56,56,112,112,112,124,126
28420 DATA 51,164,170,170,234,170,170,164,0
28430 DATA 52,160,160,160,160,224,224,160,0
28440 DATA 53,174,164,164,228,164,164,174,0
28450 DATA 54,106,138,138,238,170,170,74,0
28460 DATA 55,4,10,8,8,8,10,4,0
28470 DATA 56,74,174,174,238,174,174,170,0
28480 DATA 57,10,10,10,4,4,4,4,0
28490 DATA 58,74,170,170,170,170,170,68,0
28500 DATA 59;6,8,8,14,10,10,4,0
28510 DATA 60,238,132,132,196,132,132,228,0
28520 DATA 61,68,170,34,68,68,0,68,0,-1
29000 DATA 1,255,255,56,108,198,131,255,255
29010 DATA 3,255,255,231,195,195,231,255,255
29020 DATA 4,255,126,126,126,126,126,126,255
29030 DATA 5,24,24,192,126,27,60,36,102
29040 DATA 6,24,24,16,28,24,24,16,24
29050 DATA 7,24,24,8,56,24,24,8,24
29060 DATA 8,6,6,60,111,24,125,71,0
29070 DATA 9,96,96,60,246,24,190,226,0
29080 DATA 10,36,24,36,0,24,24,165,255
29090 DATA 11,60,102,243,185,157,207,102,60
```



```
29100 DATA 12,64,16,152,58,60,126,110,60
29110 DATA 13,0,0,0,60,36,24,36,60
29120 DATA 14,66,126,66,126,66,126,66,126
29130 DATA 15,0,126,195,219,60,60,126,126
29140 DATA 16,108,198,198,0,198,198,108,0
29150 DATA 17,24,56,120,0,24,24,126,0
29160 DATA 18,108,198,12,0,32,96,238,0
29170 DATA 19,108,198,6,44,6,198,108,0
29180 DATA 20,192,192,192,12,204,238,12,0
29190 DATA 21,238,192,192,236,6,198,108,0
29200 DATA 22,108,198,192,236,198,198,108,0
29210 DATA 23,254,6,12,0,48,48,48,0
29220 DATA 24,108,198,198,108,198,198,108,0
29230 DATA 25,108,198,198,110,6,198,108,0
29240 DATA 33,196,170,170,202,170,170,196,0
29250 DATA 34,170,170,234,234,234,170,164,0
29260 DATA 35,64,160,134,64,32,166,64,0
29270 DATA 36,142,132,132,132,132,132,238,0
29280 DATA 37,174,168,168,172,72,72,78,0
29290 DATA 38,68,170,136,72,40,170,68,0
29300 DATA 39,76,170,170,172,170,170,74,0
29310 DATA 40,224,128,134,192,128,134,224,0
29320 DATA 41,142,136,136,140,136,136,238,0
29330 DATA 42,128,128,134,128,128,134,224,0
29340 DATA 43,7,13,15,6,127,255,223,207
29350 DATA 44,224,176,240,96,254,255,251,243
29360 DATA 45,199,199,99,7,14,14,28,28
29370 DATA 46,227,227,198,224,112,112,56,56
29380 DATA 47,28,28,28,14,14,14,62,126
29390 DATA 48,56,56,56,112,112,112,124,126
29400 DATA 49,28,28,28,14,14,14,62,126
29410 DATA 50,56,56,112,112,124,126,0,0
29420 DATA 51,164,170,170,234,170,170,164,0
29430 DATA 52,160,160,160,160,224,224,160,0
29440 DATA 53,174,164,164,228,164,164,174,0
29450 DATA 54,106,138,138,238,170,170,74,0
29460 DATA 55,4,10,8,8,8,10,4,0
29470 DATA 56,74,174,174,238,174,174,170,0
29480 DATA 57,10,10,10,4,4,4,4,0
29490 DATA 58,74,170,170,170,170,170,68,0
29500 DATA 59,6,8,8,14,10,10,4,0
29510 DATA 60,238,132,132,196,132,132,228,0
29520 DATA 61,68,170,34,68,68,0,68,0,-1
32000 REM TITEL & INIT
32010 GRAPHICS 18:SETCOLOR 0,7,8
32020 POSITION 6,4:? #6;"K O N G!"
32030 POSITION 4,11:? #6;"PLEASE  WAIT";
32040 PAGE=PEEK(106)-12:CHS=PAGE*256:PAGE2=PAGE-4:CHS2=CHS-1
024
32050 FOR I=0 TO 511:POKE CHS2+I,PEEK(57344+I):NEXT I
32060 POKE CHS2+24,255:POKE CHS2+25,255:POKE CHS2+26,231:POK
E CHS2+27,195:POKE CHS2+28,195
32070 POKE CHS2+29,231:POKE CHS2+30,255:POKE CHS2+31,255
32080 RESTORE 28000
32090 READ C:IF C<>-1 THEN FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CHS+C*8+
I,A:NEXT I:GOTO 32090
32095 RESTORE 29000
32100 READ C:IF C<>-1 THEN FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CHS+C*8+
I+1024,A:NEXT I:GOTO 32100
32110 RETURN
32760 COLOR 32:FOR I=2 TO 23:PLOT 0,I:DRAWTO 39,I:NEXT I:POS
ITION 0,3:RETURN
```

Unser Software-Service



Tel.-Nr. 0 56 51 / 4 06 93 oder 4 06 43

Erschrecken tun wir nicht ...

trotz der Fülle von Bestellungen sind wir nach wie vor in der Lage, innerhalb einer Woche zu liefern.

Nicht nur in dieser Sache sind wir absolut Spitze.

Hinweis:

Unser Software-Versand nimmt Reklamationen gern entgegen. Defekte Datenträger werden kostenlos umgetauscht. Beschädigte Ware wird ebenfalls zurückgenommen. Wir bitten unsere Kunden trotzdem, nicht voreilig zu reklamieren. Wir bekommen immer noch angeblich defekte Datenträger zurückgeschickt, die nach einem Test in unserer Computerabteilung jedoch keinerlei Fehler aufweisen. Bitte überprüfen Sie in solchen Fällen (1–3 Reklamationen) Ihre komplette Computeranlage!

Bitte beachten Sie:
Sie ersparen sich zusätzliche Kosten (bis zu DM 5,–), wenn Sie per Vorkasse (bar, Verrechnungsscheck) bestellen. Ausland: ● Bestellungen nur gegen Vorkasse!

Um Ihren Auftrag möglichst schnell erledigen zu können, tragen Sie bitte alle notwendigen Angaben in den Bestellschein ein und senden ihn an:

Tronic-Verlag, Postfach 41, 3444 Wehretal 1

Computronic **Bestellkarte-Software-Service**

Alle im Heft abgedruckten Programme können als zusätzlicher Service über den Verlag bezogen werden.
(Ausland nur gegen Vorkasse)

Die Zustellung erfolgt: gegen **Vorkasse** ☐ oder Inland per **Nachnahme** ☐
+ Versandkosten

innerhalb von 1 Woche

Entnehmen Sie bitte aus unseren Preislisten die notwendigen Angaben für Ihre Bestellung:

Bitte liefern Sie mir:

☐ Cassette für ______________ ☐ Anzahl
Bestell-Nr.

☐ Diskette für ______________ ☐ Anzahl
Bestell-Nr.

zum Preis von gesamt ______________ DM

Name/Vorname: ______________ Straße, Nr.: ______________

PLZ/Ort: ______________ Datum, Unterschrift ______________

Atari 800 XL Software-Service

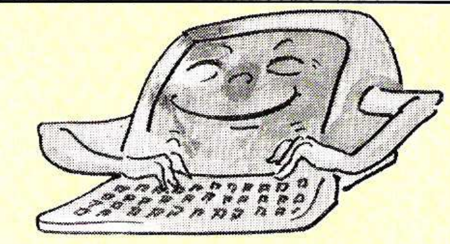
*** für Atari 600**

Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Mastermind * Schlangenkrieg *	10,50	19,50	I 41
Tank-Battle Oil Panic	12,50	–	I 51
Startup Zeilen-Split Tomstone-City	–	19,50	I 71
Painter Hardcopy	14,—	19,50	I 81
The Big Quest Fünf gewinnt	14,—	19,50	I 91
Splitt *	11,—	17,50	I 101
Ski Mutation *	14,50	19,50	I 121
Super Miner Diamonds	14,50	19,50	I 22
Donkey Kong Kerzenheinz	16,50	19,50	I 32

TI-99 Software-Service

Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Drei Kronen-Spiel Zahlenputzen	8,50	–	T 41
Karl der Käfer Alien-Landing	14,50	–	T 51
Jack the Digger I Noah 2099	14,50	–	T 61
Lift Bär ASC II DEF Teil 1	14,—	–	T 71
Maya ASC II DEF Teil 2	14,50	–	T 81
ASC II DEF Teil 1+2	–	19,50	T 881
Transfer Silverspar	14,50	19,50	T 91
Mother Duck Screen Designer	14,50	19,50	T 101
Cave Man	8,—	11,50	T 121
Moon Race Frogger Slicks	19,50	25,50	T 22
Panzerschlacht	8,—	11,50	T 32

Commodore 64
Software-Service

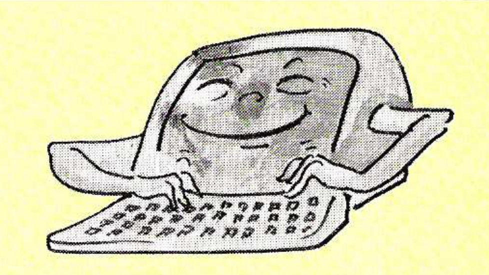


Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Mauern Widerstand	8,—	15,—	C 41
Space-Comets Erdspalte Sprite-Data	15,—	23,50	C 51
Autostart Bestellschein Roadpainter	16,50	23,50	C 61
Hardcopy Space-Fighter Data-Generator	15,50	19,50	C 71
Monster-Attack Block-Painter Epson-Drucker	16,50	23,50	C 81
Projekt Datenbank	16,—	23,50	C 91
Spiders The Basic	16,50	23,50	C 101
High Noon Skeet Grafik-Designer	17,50	23,50	C 121
Painter Star-Baddle Editor	17,50	23,50	C 22
Wüstenrallye Jet-Pac Black Moore Castle	17,50	23,50	C 32

VC-20
Software-Service

Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Bestellschein Glücky	8,50	15,—	V 61
Multigraph All Rammer	11,—	15,50	V 71
Zyklo Meteorit	11,—	19,50	V 81
Garten Schloß Gruselstein	14,—	19,50	V 91
Fressman Outlaw	14,—	19,50	V 101
Prost Buffalo Bill	14,—	19,50	V 121
Joy Man Powerpack	14,—	19,50	V 22
Der rasende Malocher Frankie goes to Pharao	14,—	19,50	V 32





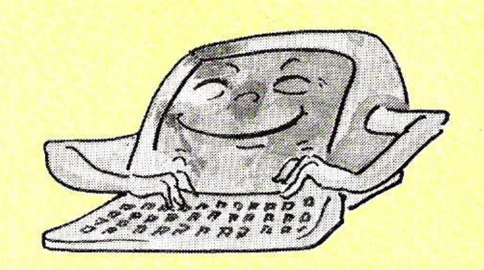
Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Wilder Westen Karambolage Maskengenerator	–	19,50	A 41
Music-Maker Mission: Adler Disk-Katalog	–	19,50	A 51
Snake Super Datei Shape-tables	–	19,50	A 61
Library Fight	–	19,50	A 71
Reversal Disk-Menue-Generator	–	19,50	A 81
Diamonds Hilfsprogramm	–	19,50	A 91
Tic-Tac-Toe Jumper	–	19,50	A 101
Donovan Basic-Konverter	–	19,50	A 121
Funktionstasten Painter Bowling	–	19,50	A 22
Thunder Castle of Doom	–	19,50	A 32





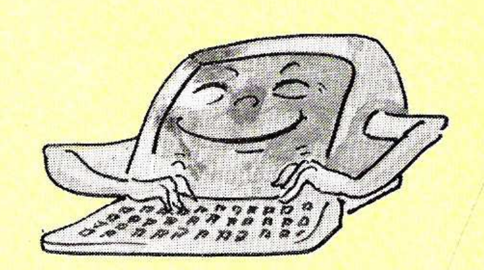
Programm	Preis/Kassette	Bestell-Nr.
Blizzard	8,—	D 41
Space-Flight Geosoft	10,—	D 51
Waregames	8,50	D 61
Laser-Attack	8,50	D 71
Hardcopy	13,—	D 81
Anwenderprogramm	10,—	D 91
Dragon Paint	14,—	D 101

ZX-Spectrum
Software-Service



Programm	Preis/Kassette	Bestell-Nr.
Inventur	12,—	S 41
Missile-Comment	8,50	S 51
Defender Lui der Wurm Alternativer Zeichensatz	13,50	S 61
Matheprogramm Bongo-Beecatcher	12,50	S 71
Solitaire Superstat Kleinstes gem. Vielfache	14,50	S 81
Jump about	14,50	S 91
Pac-Man Oil Panic	14,50	S 101
Frogger	16,—	S 121
Jump	14,50	S 22
Jet Set Freddie	8,-	S 32

ZX-81
Software-Service



Programm	Preis/Kassette	Bestell-Nr.
Go-Ball Grand-Prix	10,—	Z 51
Moon-Crash ZX-Draw	10,—	Z 61
Tonprogramm Aldebaran	10,—	Z 71
Reversi	10,—	Z 91
Panik Labyrinth	10,—	Z 101
Expedition	10,—	Z 121
Spinnen	14,50	Z 22
Spukhaus	14,50	Z 32



+Eine lohnende Sache → Computronic-Abo ← Eine lohnende Sache → Computronic-Abo ← Eine lohnende+
Nebenbei
bemerkt ...
Das gibt's doch nicht, die
Computronic ist schon
wieder ausverkauft!!
eine lohnende Sache, so ein ABO !!!
Wir liefern Ihnen frei Haus:
6 Ausgaben der Zeitschrift Computronic für 35,- DM
(6 Ausgaben)
Computronic
Abonnement
Bitte ausschneiden
und senden an:
Tronic-Verlag, Postfach 41,
3444 Wehretal 1.
Hiermit bestelle ich die Zeitschrift
»Computronic«
ab Heft Nr. ________
zum Jahresabonnementpreis
(6 Ausgaben) von DM 35,–
inkl. Versand, Inland
und DM 45,– inkl. Versand,
Ausland.
Name/Vorname:
Straße, Nr.
Plz., Ort:
Ich wünsche folgende Zahlungsweise
☐ Bargeldlos durch Bankeinzug:
Bankleitzahl:
Geldinstitut:
Konto-Nr.:
☐ gegen Rechnung
☐ gegen Vorkasse
(Betreffendes bitte ankreuzen)
Datum, Unterschrift
Abonnements-Kündigungen:
6 Wochen vor Ablauf des Jahres-Abonnements.
Außerdem kann ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.
Datum, Unterschrift
+ Bequemer → Preiswerter ++ Computronic-Abo ++ Bequemer → Preiswerter ++ Computronic-Abo ++ Bequemer → Preiswerter ++ Com
Preiswerter ++ Computronic-Abo ++ Bequemer → Preiswerter ++ Computronic-Abo ++ Bequemer → Preiswerter ++ Computronic-Abo +
Eine lohnende Sache → Computronic-Abo ← Eine lohnende Sache → Computronic-Abo ← Eine lohnende

Unser Paketservice

Für unsere Leser, die Überraschungen lieben, hier einige Super-Angebote:



Spitzen-Programme zum Spitzen-Preis:

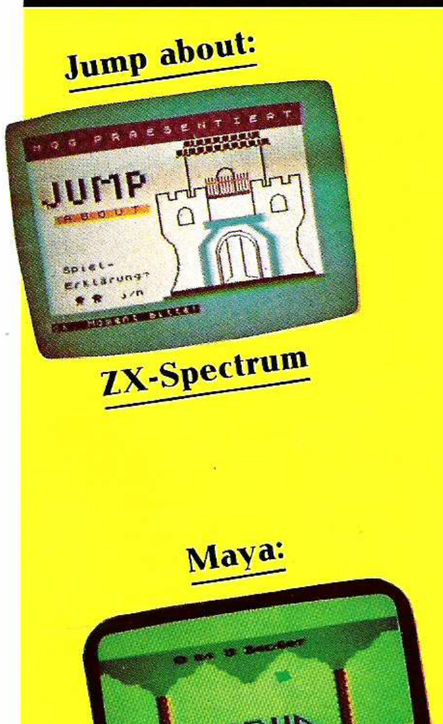
Bestell-Nr. 100	**kleines Programm-Paket**	3 bespielte Kassetten DM 27,50 3 bespielte Disketten DM 48,–
Bestell-Nr. 110	**großes Programm-Paket**	8 bespielte Kassetten DM 64,50 8 bespielte Disketten DM 99,–
Bestell-Nr. 200	**exklusive Disketten-Box**	inkl. 8 bespielte Disketten zum Preis von DM 148,–
Bestell-Nr. 210	**exklusive Disketten-Box**	inkl. 10 Leerdisketten zum Preis von DM 99,–

Alle bespielten Kassetten und Disketten wurden unserem Kassettenservice entnommen.
Angebot gilt für Commodore 64, Atari, TI-99, Apple, VC-20, ZX-Spectrum und ZX-81.

Bestell-Nr. 300	**Computronic-Angebot**	unsere Ausgaben Heft 4–8 und 10 zum Sparpreis von DM 22,50

Aus unserem Angebot:

Jump about:



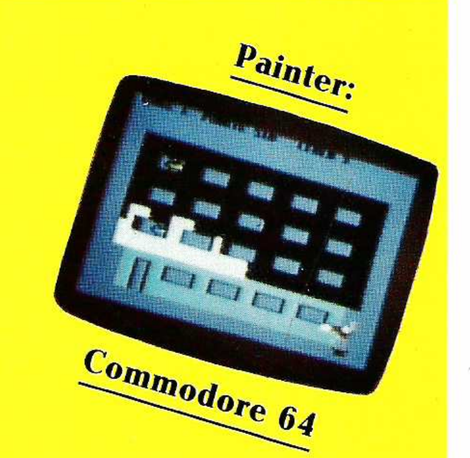
ZX-Spectrum

Power pack



VC-20

Painter:



Commodore 64

Maya:



TI-99/Basic Modul

Star-Baddle:



Commodore 64

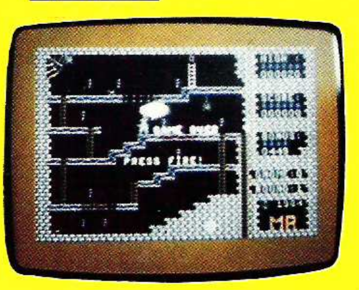
Slicks



TI-99/Basic Modul

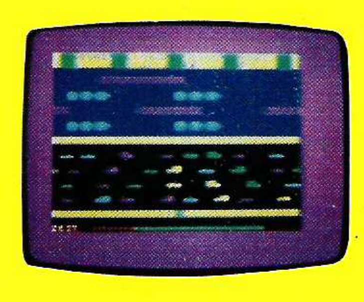
Software-Service aus unserem Angebot

Spiders:



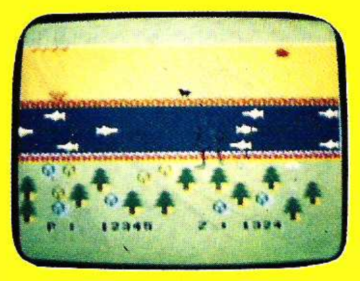
Ziel des Spieles ist es, zwei Spinnen, die auf ihren Netzen herumkrabbeln, zu beseitigen. Vernichten kann man die Tierchen allerdings nur mit Insektengift. Davon liegt noch genug im Keller, aber wo ist der Schlüssel? – Unser Topprogramm aus der Ausgabe Oktober. Spiders gefällt durch eine gute Grafik und guten Sound. Gespielt wird mit Joystick an Port 2. **Für Commodore 64.**

Frogger:



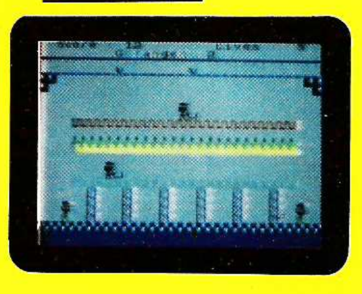
Ein Spiel für den **ZX-Spectrum 48K.** Die beliebte Spielversion jetzt auch für den ZX-Spectrum. Ein Frosch hockt am Straßenrand einer viel befahrenen Straße und versucht verzweifelt, sie zu überqueren. Ist ihm das gelungen, wartet eine zweite schwere Aufgabe auf ihn. Ein Fluß, verseucht mit Krokodilen, muß überquert werden. Das Spiel verfügt über einen guten Sound.

Mother Duck:



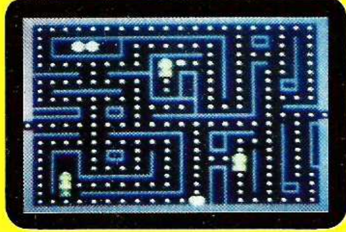
Ähnlich der Spielversion „Frogger". Eine Entenmutter muß einen Fluß überqueren, um Futter für ihre Jungen zu bekommen. Allerlei Untier hält sich jedoch im Wasser auf und macht jede Flußüberquerung zu einer gefahrvollen Angelegenheit. **Für TI 99.** Benötigt werden Joystick und das **TI.-Ext.-Basic-Modul.**

Oil-Panic:



Sie müssen versuchen, möglichst viele Tropfen aufzufangen, die aus einer defekten Ölleitung heraustreten. Aber aufgepaßt, denn der Eimer, der zum Auffangen da ist, ist mit nur vier Tropfen gefüllt. **Für ZX-Spectrum 48K.**

Fressmann:



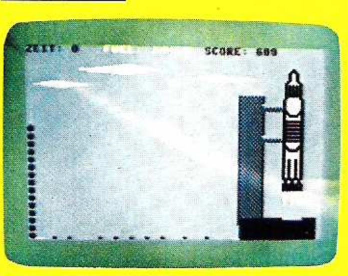
Fressmann ist eine Pacman-Version. Das Programm, welches **ohne Erweiterung** lauffähig ist, steht der Originalversion in nichts nach. Fressmann läuft auf dem **VC 20** und wird mit Joystick gespielt.

Skeet: (Tontaubenschießen)



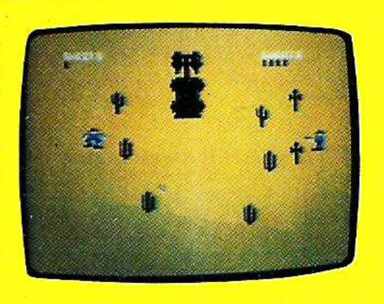
Für **Commodore 64.** Dem realistischen Tontaubenschießen nachempfunden. Von einem Katapult geschleuderte Tontauben müssen reaktionsschnell getroffen werden. In diesem Spiel kann jeder seine eigene Meisterschaft austragen. Eine Supergrafik zeichnet besonders aus.

Projekt:



Als Topprogramm auserwählt von der Redaktion. Sie sollen eine gefährliche Mission ausführen. Um für die nächste Zeit genügend Uran zur Verfügung zu haben, sollen Sie eine Reise zum Mond unternehmen und nach dem edlen Metall suchen. Ihre Reise ist in fünf Phasen aufgegliedert, die nacheinander bewältigt werden müssen. Ein schönes Spiel für den **Commodore 64.**

High Noon:



Ein tolles Spiel für den **Commodore 64.** High Noon besitzt eine schöne Grafik und eine hohe Spielgeschwindigkeit. Gewählt werden kann zwischen 255!! verschiedenen Spielstufen. – Auf einer vielbefahrenen Postkutschenstraße stehen sich zwei Cowboys gegenüber und duellieren sich. Ein Spiel für alle Western-Freunde.

Computronic erscheint jetzt alle 2 Monate im Tronic-Verlag. Der Bezugspreis beträgt im Inland DM 6,50. Im Preis ist die gesetzliche Mehrwertsteuer enthalten.

Tronic-Verlag GmbH · Postfach 41 · 3444 Wehretal 1 · Telefon 0 56 51 - 4 06 43 / 4 06 93